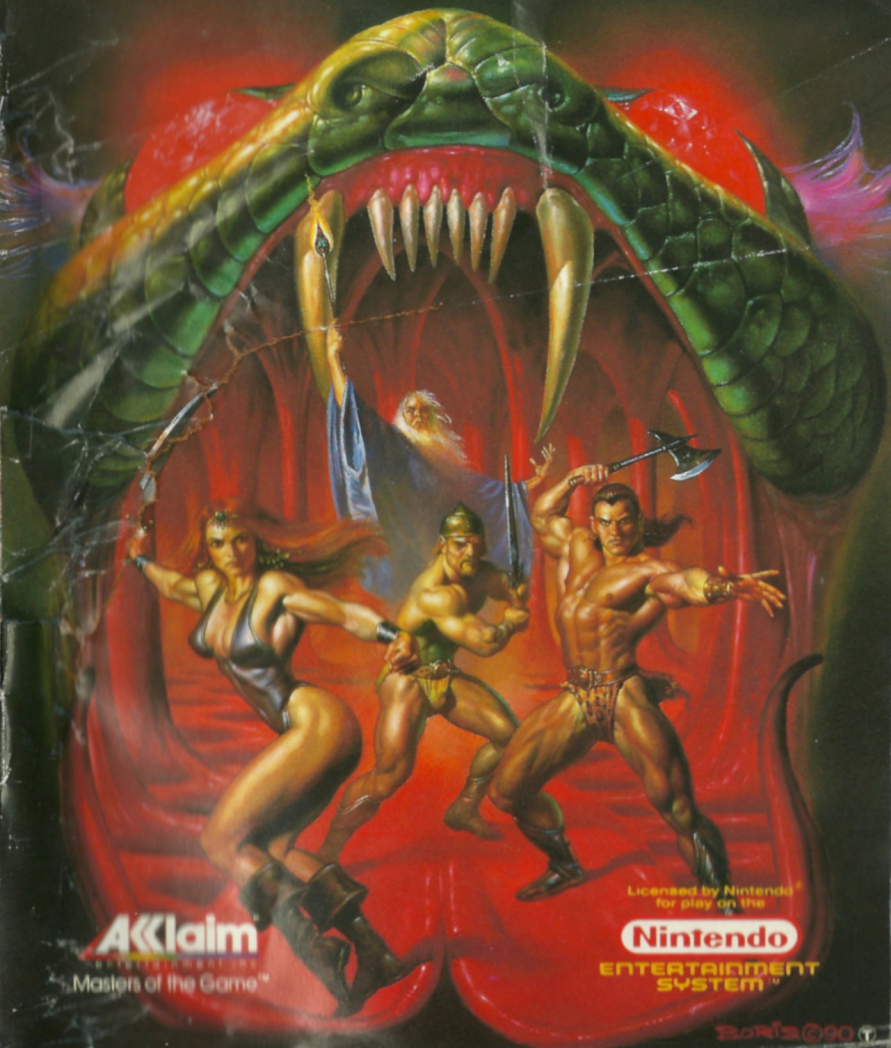
NES-WP-ERA/FRA

SWORDS and SERPENTS™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MANUEL D'INSTRUCTION
SPELAANWUZINGEN



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo Entertainment System™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Acclaim®
entertainment, inc.
Masters of the Game™

La descente aux enfers...

Les ténèbres entourent le donjon. Le danger vous y guette. Votre vie est menacée.

Et pourtant, vous devez y descendre avec votre groupe.

C'est le labyrinthe que hante le terrible Serpent. Celui qui, depuis des siècles, sème la terreur sur le pays. Celui qui est la cause des mauvaises récoltes, du lait qui tourne et des secousses sismiques qui retournent la terre en un soulèvement putride.

Votre équipe sort vraiment de l'ordinaire. Vous vous connaissez à peine l'un l'autre et chacun d'entre vous a ses raisons bien personnelles de braver les dangers de l'horrible labyrinthe.

Voici d'abord (Ajax) Roche, le valeureux Guerrier venu des froids polaires. Le Serpent a ruiné son peuple.

Puis (Iago) Merlin, l'étrange magicien surgi des terres marécageuses. Le Serpent hante ses cauchemars.

Il y a aussi (Mask) Ombre, le Voleur échappé de la ville qui prétend que seule la convoitise du trésor le pousse à se joindre à la quête.

Et enfin (Erin), Iago, la féminine forme mystique qui émerge des profondeurs du royaume des Ombres. Sa réelle motivation ? Nul ne la connaît...

La porte est ouverte. Le Donjon vous fait signe. Le moment d'y entrer est venu.

Préparatifs

1. Vérifiez que votre console est hors tension.
2. Introduisez la cartouche **Swords & Serpents**™ en suivant les indications du manuel d'instruction de votre NES®.
3. Mettez la console en marche.

L'écran-titre de Swords & Serpents s'affiche tout d'abord. Appuyez sur n'importe quel bouton pour voir apparaître les génériques. Puis appuyez de nouveau sur l'un des boutons pour commencer.

Nombre de joueurs

Vous devez tout d'abord choisir le nombre de joueurs : vous pouvez jouer seul, à deux ou à quatre.

Déplacez la flèche sous le chiffre correspondant au nombre choisi. Appuyez sur les FLECHES DROITE et GAUCHE de la manette multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le BOUTON A pour valider votre choix.

Parties à 1 joueur

Dans les parties à un joueur, vous contrôlez les quatre personnages : vous les dirigez individuellement ou en tant que groupe, vous les autorisez à vendre les armes et autres éléments... En résumé les quatre personnages agissent entièrement selon vos désirs.

Si vous jouez seul, une nouvelle série d'options s'offre à vous.

Parties à 2 joueurs

Dans les parties à deux joueurs, l'un des personnages est désigné comme étant le chef. Le joueur qui assume le rôle de ce personnage conduit les autres membres du groupe à travers le donjon mais chaque joueur garde le contrôle de son propre personnage durant les autres actions (combat, gestion des stocks, formules magiques).

Aussi le chef **ne peut-il pas** avoir accès aux écrans d'inventaire des autres joueurs pas plus qu'il ne peut les forcer à acheter, vendre ou échanger les éléments. Ni obliger un personnage à *combattre* s'il préfère *courir* pour échapper au combat.

Le chef contrôle le premier et le troisième personnage (consulter la page 12 la section *Comment se joindre au Groupe*). Le second joueur contrôle le second et le quatrième.

Si vous jouez à deux, vous devez indiquer qui sera le chef (le premier ou le second personnage). Utilisez la flèche et appuyez sur le BOUTON A.

Parties à 4 joueurs

Si vous disposez du *NES® Satellite™* ou d'un autre adaptateur similaire, vous pouvez jouer à quatre.

Vous devez tout d'abord désigner un chef - c'est lui qui dirige le groupe des quatre lors de l'exploration du donjon. Mais pendant les combats, c'est chacun pour soi.

Exactement comme dans la version à deux, les joueurs ne peuvent pas s'immiscer dans les inventaires des autres, ni contraindre l'un d'eux à rester là s'il préfère s'enfuir en courant. Chaque joueur contrôle son propre personnage durant le combat et dans les magasins.

Dans une partie à 4, vous devrez donc choisir un chef en appuyant sur le BOUTON A. Chaque joueur contrôle son propre personnage -sauf lors de l'exploration du donjon (le chef contrôle alors les mouvements du groupe entier).

Nouvelle partie ou une déjà jouée?

Une fois le nombre de joueurs déterminé, il vous est demandé si vous désirez jouer une nouvelle partie ou une déjà jouée.

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez BEGIN A NEW GAME; l'écran de sélection des personnages apparaît.

Si vous préférez rejouer une partie déjà jouée (et que vous avez pris la précaution de la sauvegarder), sélectionnez RESTORE AN OLD GAME, puis entrez les cinq codes au fur et à mesure qu'ils vous sont demandés.

Sauvegarde des parties.

Le donjon est si vaste que vous ne pourrez pas terminer la partie en une seule fois. Mais comme il serait dommage de vous laisser perdre tout le temps investi pour accumuler des réserves et des Niveaux d'Expérience, *Swords and Serpents* vous donne la possibilité de sauvegarder les parties que vous avez jouées.

Il vous est donné un code spécial pour chaque personnage; celui-ci est pour (Mask) Ombre *cette* partie, à *ce* point. Vous devez copier très soigneusement chaque code.

Sauvegarde d'une partie : vous pouvez le faire quand vous voulez, à la condition de ne pas être engagé dans un combat ou dans le choix d'un menu : appuyez sur le bouton START et choisissez l'option SAVE GAME. Cinq codes vous sont alors donnés, un pour chacun des personnages et un pour l'ensemble de la partie. Il suffit d'une seule erreur de lettre ou de chiffre pour ne pas pouvoir retrouver une partie sauvegardée. Aussi inscrivez avec soin les codes indiqués à l'écran, puis vérifiez vos notes avant de les ranger en lieu sûr.

Ce qui est sauvegardé	Ce qui ne l'est pas
Les inventaires	Les cartes automatiques
Les Niveaux d'Expérience	Les points d'expérience
Les formules magiques	
Les points magiques	
L'énergie vitale	
L'or (trésor)	
Les attributs des personnages	
Les énigmes résolues	

IMPORTANT

Lorsque vous utilisez une partie sauvegardée, vous vous retrouvez toujours près d'un Temple (Niveau 1, 5 ou 10) quel que soit le niveau sur lequel vous vous trouvez lors de la sauvegarde.

Niveau sur lequel vous êtes lorsque vous sauvegardez la partie	Niveau du temple auquel vous vous retrouvez
1-4	1
5-9	5
10-16	10

Cette particularité est très avantageuse puisque tous vos points magiques et de santé seront restaurés au Temple. Il va sans dire que les niveaux 5 et 10 sont de bons endroits pour faire une pause et sauvegarder la partie.

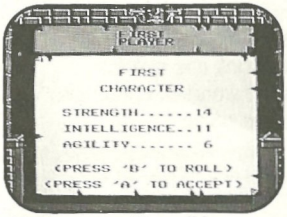
Remarque : Les Niveaux d'Expérience acquis sont sauvegardés mais pas les points d'éxpérience. Un autre bon moment pour sauvegarder la partie se situe donc juste après avoir acquis le Niveau d'Expérience 1. (Consulter la page 14 pour en savoir plus sur les Niveaux et les Points d'Expérience.) Par ailleurs, si votre compteur de vie est faible et que votre trésor contient une bonne quantité de pièces d'or, il peut être astucieux de sauvegarder la partie pour préserver vos économies.

Pour retrouver une partie sauvegardée, il vous faut entrer les codes. Sélectionnez d'abord RESTORE AN OLD GAME pour revenir à une partie déjà jouée et appuyez sur le BOUTON A. Il vous est alors demandé d'entrer le nom d'un personnage. Si l'écran présente déjà un nom qui convient, il vous suffit de déplacer la flèche sur "DONE" et d'appuyer sur le BOUTON A. Si ce n'est pas le cas, entrez un autre nom. Inscrivez toujours les personnages dans l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Pour entrer les noms et les codes, il suffit d'utiliser les touches FLECHES pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre, le symbole ou le chiffre désiré, puis d'appuyer sur le BOUTON A. Si vous changez d'avis, appuyez sur le BOUTON B pour

revenir en arrière et effacer. Lorsque le nom ou le code est entré exactement comme vous voulez, déplacez la flèche sur "DONE" et appuyez sur le BOUTON A.

Vous pouvez jouer une nouvelle partie avec le groupe de personnages déjà constitué ou décider de créer de nouveaux personnages.



Vous pouvez "jouer" le personnages prévus par le jeu ou vous pouvez créer les vôtres.

Si vous choisissez le groupe existant (USE EXISTING PARTY), vous serez directement envoyé au sommet du donjon pour y commencer votre exploration. Le groupe déjà composé vous assure un ensemble équilibré : 1 Guerrier, 2 Magiciens et 1 Voleur. C'est un avantage à ne pas négliger, sans computer que les noms des personnages sont déjà en mémoire...

Si vous choisissez de créer votre propre groupe, (CREATE YOUR OWN PARTY) il vous est donné la possibilité de nommer et d'accepter (ou de modifier) les caractéristiques de chaque personnage. N'oubliez pas qu'il vous faut au moins un Magicien.

Pour CREER UN PERSONNAGE, appuyez sur le BOUTON A pour accepter les caractéristiques indiquées. Appuyez sur le BOUTON B pour obtenir une nouvelle répartition des caractéristiques. Les qualités et défauts sont quantifiés pour chaque personnage : 14 est le chiffre le plus élevé possible en début de partie. Si vous jouez à plusieurs, vous pouvez mettre une limite au nombre de répartitions que vous pouvez faire (le jeu vous permet d'en effectuer indéfiniment...).

Une fois les qualités définies, vous devez donner un nom à votre personnage. Entrez les lettres de la manière décrite à la page 9 sous la rubrique *"Comment entrer les noms et les codes"*. Mais n'oubliez pas qu'un nom ne peut pas avoir plus de six lettres.

Pour terminer, vous devez choisir une profession ... Magicien, Guerrier ou Voleur. Attention, le groupe doit toujours comporter au moins un Magicien. Pour mieux comprendre les diverses professions, attributs et caractéristiques des personnages, consultez à la page 12 la rubrique *Comment joindre le groupe.*

Qu'est ce qu'un jeu de rôles?

Si vous êtes un familier des jeux vidéo et électroniques, vous avez bien sûr entendu parler des Jeux de Rôles. Le Moyen Age est l'époque de prédilection de la plupart des jeux de rôles : la sorcellerie, la magie et des animaux étranges régnaient alors sur terre.

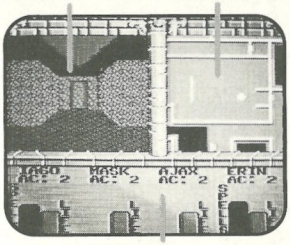
Lorsque vous entrez dans le monde merveilleux des jeux de rôles, vous devez le plus souvent assumer **l'identité** (le *rôle*) d'un personnage ou d'un groupe de personnages spécifiques. (Dans Swords and Serpents, vous jouez *réellement* le rôle des quatre personnages, Merlin. Ombre, Roche et Iago.) Mais vous pouvez également créer vos propres personnages.

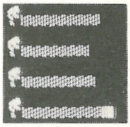
Lors de votre exploration du donjon, vous cherchez les 7 trésors du Ruby Warrior et êtes amené à défier des multitudes de monstres. En les abattant, vous gagnerez de l'argent et de l'expérience, deux éléments d'une valeur inestimable dans les Jeux de Rôles.

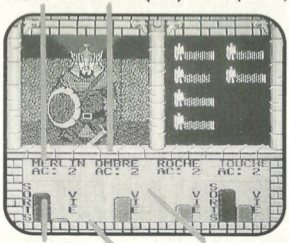
L'argent peut être utilisé pour acheter une cuirasse et des armes meilleures. Et les points d'expérience que vous gagnerez rendront vos personnages plus intelligents et plus forts, ce qui leur permettra de combattre les monstres plus

corlaces qui vivent dans les bas-fonds du donjon. Le jeu et les personnages évoluent donc constamment au cours de la partie.

Les meilleurs joueurs de Jeux de Rôles établissent des cartes de leurs aventures, au fur et à mesure de leur déroulement. Il vous est vivement conseillé de créer une carte de chaque niveau du donjon et d'y porter les murs, les portes, les stations de transport spéciales, les escaliers, les Temples, les trésors, les astuces, etc... Plus votre carte sera détaillée, plus il vous sera facile de déchiffrer les énigmes et de terminer votre quête. (Voir page 20, comment dresser une carte).







Les écrans

L'écran de *Swords and Serpents* est divisé en trois parties séparées. Voici la manière de les utiliser.

Fenêtre 3-D

C'est ce que votre groupe voit durant l'exploration normale du donjon.

Fenêtre des cartes et des monstres

Cette partie de l'écran vous montre, sous forme de carte, une vue générale du niveau en cours d'exploration. La carte de ce niveau vous est dévoilée au fur et à mesure de vos déplacements dans le donjon au moyen de votre carte automatique. Lorsque vous êtes en mode Combat, l'écran indique le nombre de monstres contre lesquels vous combattez ainsi que leur état de santé.

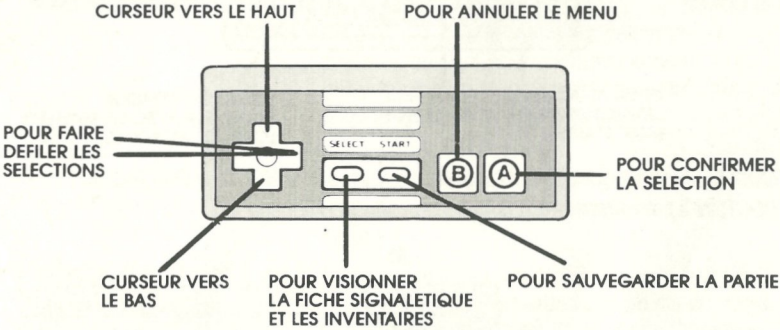
La **Fenêtre des personnages** indique le nom des personnages, le nombre de leurs points magiques et la catégorie de leur armure.

Lorsque les mots HIT (Touché) ou MISS (Raté) clignotent à l'écran, cela signifie que le monstre vous a atteint (HIT) ou vous a manqué (MISS). Dans tous les cas, cela veut dire aussi que votre personnage se bat avec le monstre!

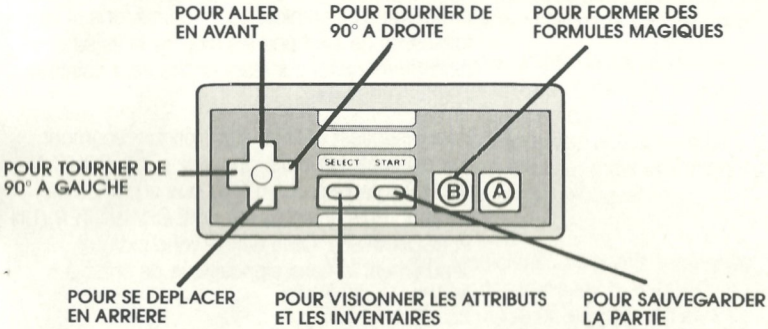
Les Commandes

Les illustrations suivantes vous indiquent la manière d'utiliser les boutons et la manette lors d'une partie de *Swords and Serpents,* dans les trois différents modes existants (menu, exploration et combat).

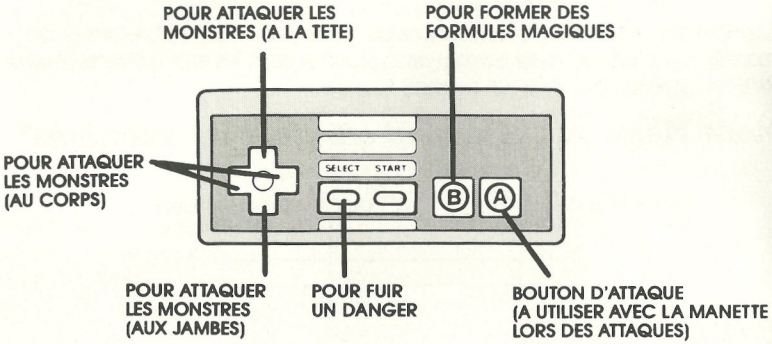
Mode Menu ou *"comment effectuer les sélections"*



Mode Exploration ou *"comment se déplacer dans le donjon"*



Mode Combat ou *"comment lutter contre les monstres"*



Rappel : Pour attaquer, il faut toujours appuyer sur le BOUTON D'ATTAQUE (BOUTON A) en ***meme temps*** *que l'on utilise la manette.*

Comment se joindre au Groupe

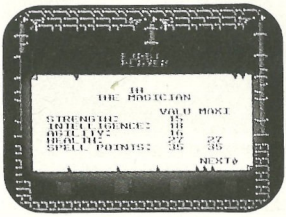
Chaque groupe comprend quatre personnages qui présentent tous des caractéristiques et des professions différentes. Leurs points forts et leurs faiblesses ne sont pas les mêmes et ils se distinguent aussi par leurs armes, leur cuirasse et divers éléments.

Pour visualiser la fiche signalétique résumant ces différents attributs, appuyez sur le BOUTON SELECT lorsque vous **n'êtes pas** en mode de combat. Puis sélectionnez ONE CHARACTER (UN PERSONNAGE). Cette action vous indique séparément la fiche signalétique de chaque personnage.

3 caractéristiques

Les attributs de chaque personnage se composent de trois caractéristiques : la force, l'intelligence et l'adresse. Au Niveau d'Expérience

numéro 1, chacune de ces caractéristiques représente un pourcentage maximum de 14. Mais au fur et à mesure que vous passez d'un Niveau d'Expérience à un autre, les valeurs maximum augmentent.



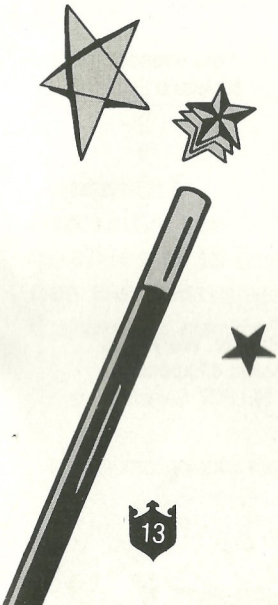
Description des caractéristiques et de leur utilité :

La force
Plus votre force est grande, plus vous infligez de dommages durant un combat.

Intelligence
Cet élément joue un rôle pour déterminer le meilleur moment pour attaquer l'ennemi. Par ailleurs, plus un Magicien est intelligent, plus vous recevez de points magiques.

Adresse
Plus vous êtes agile, plus il vous est facile d'atteindre vos adversaires et d'éviter d'être frappé.

Points de Santé et Points Magiques



En plus des trois caractéristiques précédentes, vous accumulez ou perdez des points de santé et des points magiques. (Les points magiques sont réservés aux Magiciens).

Santé
Tous les personnages commencent avec un capital-santé de 10; ce nombre augmente au fur et à mesure qu'ils prennent de l'expérience (voir page suivante *Points et Niveaux d'Expérience*).

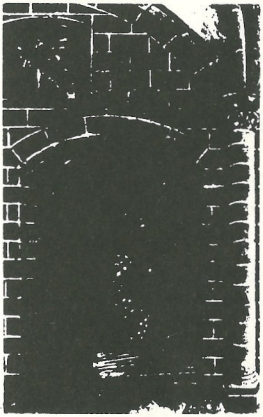
Pour renouveler vos points de santé, retournez au Temple le plus proche du niveau ou vous vous trouvez. Il y en a un aux niveaux 1, 5 et 10. Si vous perdez tous vos points de santé, vous perdez aussi votre vie, mais une visite au Temple peut vous la faire retrouver.

Les Points Magiques
Apanage des Magiciens, les points magiques servent à former des formules magiques. Chacune d'elles utilise un nombre différent de points magiques (voir à la page 22 la rubrique Formules magiques). Pour reconstituer les points magiques, rendez-vous dans un Temple ou près

d'une fontaine magique. Le nombre maximum de points magiques est déterminé par votre intelligence et votre Niveau d'Expérience.

Points et Niveaux d'Expérience

Vous gagnez des Points d'Expérience en abattant des monstres au cours de votre voyage à travers le donjon.

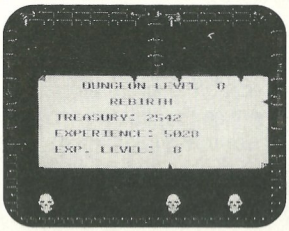


Les Niveaux d'expérience et les Niveaux de donjon ne coïncident pas forcément. Vous pouvez acquérir le Niveau d'Expérience 4 alors que vous n'êtes que sur le Niveau 2 du donjon ou vice-versa.

Lorsque vous avez accumulé 100 Points d'Expérience, vous avancez sur le Niveau d'Expérience 2 et vos Points d'Expérience repartent à 0 (comme à chaque fois que vous débutez un nouveau niveau). Pour les 8 premiers niveaux, il vous faut doubler vos Points d'Expérience pour avancer sur le niveau suivant. Une fois le niveau 8 atteint, il vous faut 6400 points pour avancer sur chacun des niveaux suivants.

Tableau récapitulatif :

Points d'Expérience nécessaires	Pour avancer sur le Niveau d'Expérience
100	2
200	3
400	4
800	5
1600	6
3200	7
6400	8-16

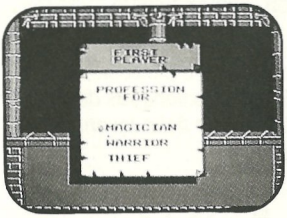


Consultez régulièrement cet écran afin de savoir combien vous avez amassé et combien il vous manque pour passer au Niveau d'Expérience suivant.

Pour connaître votre trésorerie, vos Points d'Expérience et votre Niveau d'Expérience, appuyez sur le BOUTON SELECT. Sélectionnez ensuite "ENTIRE GROUP".

Professions

Trois types de personnages vous accompagnent durant votre voyage.



Faites preuve de bon sens en choisissant votre profession!

Le Guerrier
Les guerriers sont de valeureux combattants pouvant utiliser ce qui se fait de mieux en armes et cuirasses. Le meilleur atout du Guerrier est sa force.

Voleur
Il y a certains éléments et armes que seul un Voleur peut utiliser. Les voleurs disposent également d'une botte secrète qui peut parfois abattre un ennemi d'un seul coup. Le meilleur atout d'un Voleur est son adresse.

Magicien
Les magiciens étant les seuls à pouvoir utiliser des formules magiques, il vous en faut au moins un pour terminer la partie.

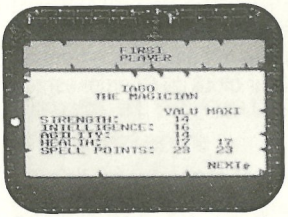
Les magiciens ont à leur disposition une grande variété de formules magiques très utiles en de multiples occasions - pour aider durant les combats, guérir les blessés du groupe (y compris eux-mêmes) ou venir à bout des pièges et des énigmes. La plus grande qualité d'un Magicien est son intelligence.

***Remarque** : Le Vieil Ermite conseille un groupe composé d'un Guerrier, d'un Voleur et de deux Magiciens. C'est un conseil avisé, mais vous pouvez gagner la partie même si vous n'avez qu'un Magicien.*

Comment connaître les qualités et la force des personnages durant la partie?

A tout moment durant la partie (sauf pendant les combats), vous pouvez consulter la fiche signalétique des personnages. Appuyez sur le BOUTON SELECT (ne pas le maintenir enfoncé), sélectionnez ONE CHARACTER (UN PERSONNAGE) et appuyez sur le BOUTON A. Puis sélectionnez ATTRIBUTES et appuyez de nouveau sur le BOUTON A.

Les qualités et la force du premier personnage sous votre contrôle vous sont alors montrées. Pour voir la fiche des personnages suivants, appuyez sur la manette vers la droite.

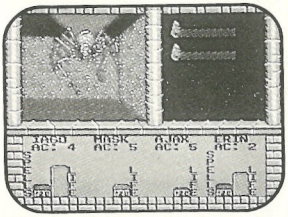


Fiche signalétique de (Iago) Merlin, le Magicien. Pour consulter la fiche des autres personnages, appuyez sur la flèche droite.

Pour retourner à l'action, appuyez sur le BOUTON A ou B.

Remarque : Quand vous jouez à plusieurs, vous pouvez regarder ***les fiches signalétiques*** *de tous les personnages, mais seule* ***la fiche inventaire*** *du vôtre vous est accessible.*

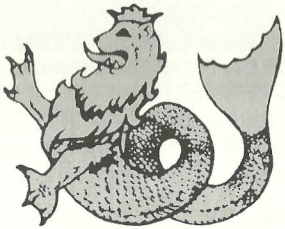
Rencontre avec les Monstres



Attaque de deux araignées indiquée dans la Fenêtre des monstres et des cartes dans la partie supérieure droite.

Les 16 niveaux de ce donjon grouillent de monstres et plus vous descendez plus ils deviennent rusés et forts. A tout moment, vous pouvez vous trouver confronté à 1 ou 8 monstres en même temps. Le nombre réel de monstres que vous combattez (ainsi que la quantité d'énergie vitale de chacun) est indiqué dans la **Fenêtre des monstres et des cartes** dans la partie supérieure droite de l'écran. (Voir *Les écrans* page 10).

Lorsque les monstres apparaissent, les noms des personnages qui les combattent clignotent en vert (voir page 10 *Fenêtre des personnages*).



Pendant une rencontre, chaque membre de votre groupe a la possibilité de *combattre* les monstres, de *lancer une formule magique* ou de *s'enfuir en courant.* Mais les joueurs sont choisis au hasard d'après leur intelligence, leur adresse, leurs armes, cuirasse, etc ... Aussi peut-il arriver qu'un joueur joue deux ou trois fois avant qu'un autre joueur ne puisse le faire. Mais ne vous inquiétez pas, tous les joueurs auront en fait la possibilité de combattre.

Nous rappelons que les joueurs peuvent choisir de *s'enfuir en courant* au lieu de *combattre* et même d'utiliser *des formules magiques*

(uniquement les Magiciens). Pour connaître la manière de réaliser ces trois actions, reportez-vous aux illustrations de la page 12, *Mode Combat.*

Combat

De manière générale pour attaquer les monstres, vous devez appuyer en même temps sur le BOUTON A et la manette.

Pour attaquer la tête d'un monstre, appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle et sur le BOUTON A.

Pour attaquer un monstre au corps, appuyez sur les flèches droite ou gauche de la manette multidirectionnelle et sur le BOUTON A, ou seulement sur le BOUTON A.

Pour attaquer les jambes d'un monstre, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle et sur le BOUTON A.

Il est plus difficile d'atteindre un monstre à la tête, mais si vous y arrivez le résultat est garanti. Certains monstres ont des vulnérabilités différentes, aussi peut-il être plus efficace de frapper à un endroit plutôt qu'à un autre. Essayez!

Lorsqu'un monstre vous attaque, le nom de votre personnage est remplacé brièvement par "Hit" (Touché) ou "Miss" (Raté). Soyez très attentif à la santé de vos personnages et faites appel à vos Magiciens pour les guérir lorsque les points de santé sont faibles. Les différents monstres ont des forces et des faiblesses différentes. Un ogre n'attaque pas aussi souvent qu'une chauve-souris, mais quand il s'y met il frappe plus fort!

Des occasions en or

Après avoir réduit à néant un groupe de monstres, vous serez récompensé par de l'or et des points d'expérience. L'or peut être utilisé pour acheter une cuirasse et des armes dans les différentes boutiques situées à travers le donjon.

Niveaux d'expérience

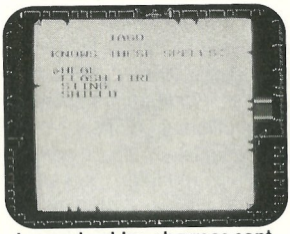
Au fur et à mesure que vous gagnez des points d'expérience, vos personnages deviennent plus puissants. Une fois que vous avez accumulé assez de points d'expérience, vos personnages se déplacent sur le Niveau d'Expérience suivant. Au fur et à mesure que vous gravissez les différents Niveaux d'Expérience, votre force, votre intelligence et votre adresse augmentent également.

Pour utiliser une formule magique
Seuls les Magiciens peuvent utiliser les formules magiques. Si un autre personnage tente de le faire, il se fait rapidement rappeler à l'ordre!

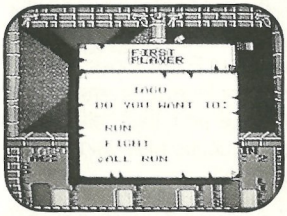
Pour lancer une formule magique, appuyez d'abord sur le BOUTON B durant le combat ou l'exploration. Un message clignote et vous demande de choisir le personnage qui va lancer la formule magique. Sélectionnez ensuite la formule magique que vous voulez. Les charmes (*good spells*) sont lancés à destination des membres du groupe. Les sorts (*bad spells*) sont jetés sur les Monstres. Mais ne vous tracassez pas, votre Magicien est assez avisé pour savoir quelles sont les formules magiques bénéfiques et celles qui sont dangereuses. Aussi vous ne risquez pas de blesser un autre membre du groupe ou de guérir un monstre. (Pour en savoir plus sur chaque formule magique, reportez-vous à la page 22 *Les formules magiques*).

Pour lancer un charme à un ami, choisissez le destinataire de la même manière que pour tout autre choix du menu : en déplaçant le curseur et en appuyant sur le BOUTON A.

Courir
Il peut y avoir des moments où vous n'avez pas envie de combattre, que votre énergie vitale soit basse ou que vous soyez à court de points magiques. Quand cela arrive, il est préférable de vous enfuir. Dans les parties à plusieurs, chaque personnage court seul. Mais dans une partie en solitaire, vous pouvez faire courir le groupe tout entier.



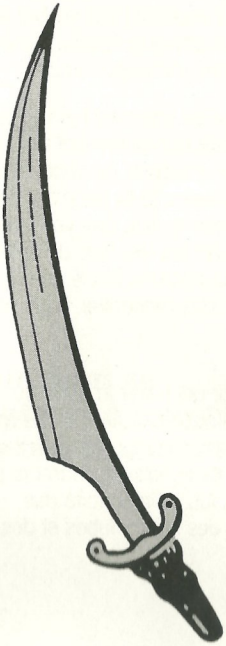
Les sorts et les charmes sont sélectionnés à partir d'une liste. Mais rappelez-vous, seuls les Magiciens peuvent les utiliser!



Lorsque les monstres commencent à être trop nombreux n'ayez pas honte de vous enfuir à toutes jambes!

Pour courir loin d'un monstre, appuyez sur le BOUTON SELECT durant le combat. Trois options s'offrent à vous : RUN (Courir), FIGHT (Lutter) et, dans une partie à 1 joueur ALL RUN (Courir tous). Faites votre choix et appuyez sur le BOUTON A.

Les cartes des 16 niveaux



Il y a 16 niveaux en tout dans ce sombre donjon. C'est à partir du sommet que vous frayez votre chemin vers les tréfonds, là où le terrible Serpent vous attend.

Chaque niveau consiste en une grille de 16 sur 16. Leur seul point commun est un labyrinthe hanté, dont la difficulté augmente de niveau en niveau. Tout le reste est différent. C'est pourquoi il est conseillé de garder dans vos archives une carte de chaque niveau.

Il est vrai aussi que vous disposez d'une carte automatique (voir page 10 la *Fenêtre des cartes et des monstres*). Et au fur et à mesure que vous vous déplacez à travers un niveau, les secteurs de la carte automatique passent du noir à l'orange en révélant les murs et les portes. Mais il n'est possible de garder en mémoire que deux cartes automatiques. Aussi lorsque vous avez besoin de plus de deux cartes, vous êtes très désavantagé si vous ne disposez pas de vos propres cartes.

Par ailleurs, lorsque vous sauvegardez une partie, les personnages et leurs possessions sont sauvegardés. Mais les cartes *ne le sont pas.* Aussi vous trouvez-vous à nouveau en difficulté si vous n'avez pas vos propres cartes.

D'ailleurs les cartes automatiques ne comportent même pas certains éléments comme les portes secrètes, les escaliers et les Zoom Tubes (voir page 21, *Comment se déplacer à travers les niveaux*). Il est évident que pour tous ces détails, votre propre carte est beaucoup plus valable que celle qui se trouve à l'écran.

Lorsque vous portez sur la carte un des éléments de transport, comme un Zoom Tube ou un Téléporteur, indiquez l'endroit où il vous mène. Si, lorsque vous êtes transporté pour la première fois par "zoom" ou "téléporteur" à un nouvel endroit, le nom de ce dernier ne vous est pas indiqué, continuez à explorer pour trouver le renseignement. Vous arriverez toujours à le savoir et pourrez alors compléter la carte.

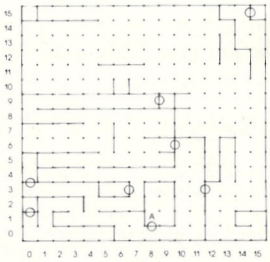
Dresser une carte

La meilleure manière de vraiment bien vous amuser et de maîtriser complètement un Jeu de Rôles est de dresser une carte de chaque niveau du donjon. Vous trouverez à la page 30 une carte vierge du premier niveau que vous pouvez utiliser pour enregistrer les résultats de votre quête. Nous y avons imprimé la clé de divers éléments que vous allez rencontrer. Tous ne sont pas sur le Niveau 1.

Utilisez cette clé pour déchiffrer la carte du Niveau 1. Puis continuez en utilisant ces mêmes icônes pour vos *propres* cartes. Rappelez-vous d'écrire chaque symbole, lettre ou nombre sur la carte et de tenir en plus un répertoire des éléments spéciaux, des Zoom Tubes et des Téléporteurs.

Les symboles et légendes

Carte du Niveau 1



CLE	
T	Temple
A	Magasin d'armes
O	Portes
S	Portes secrètes
↑	Escaliers vers le haut*
↓	Escaliers vers le bas*
Z	Zoom Tube**
□	Téléporteur**
M	Fontaine magique
X	Piège
#1-100	Eléments, Armes, formules magiques***

*Les escaliers vous conduisent toujours exactement au même secteur de l'autre niveau (sauf aux niveaux de 15 à 16).

**Donnez des numéros qui se suivent aux différents Zoom Tubes ou Téléporteurs et tenez un répertoire de l'endroit où chacun d'eux vous laisse.

***Numérotez chaque élément à la suite et tenez un répertoire de la nature de chacun.

Comment se déplacer à travers les niveaux

En plus de la méthode consistant à explorer un niveau secteur par secteur, il existe *trois* autres manières de vous déplacer.

Zoom Tube
Les ZOOM TUBES vous ramènent à un niveau précédent. C'est la méthode à employer lorsque vous avez besoin de retourner à un Temple sur un niveau que vous avez déjà visité.

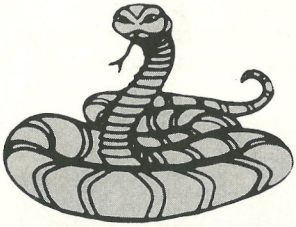
Souvenez-vous : Le niveau 1 se trouve au sommet et le niveau 16 est profondément enfoui sous la terre.

Les escaliers
Si vous pouvez les trouver, les escaliers constituent une manière sûre de DESCENDRE vers le niveau suivant. Mais ils peuvent également être utilisés pour MONTER.

Téléporteurs
Ils vous transportent en un éclair d'une extrémité d'un niveau à l'autre — ou d'un niveau à un autre!

Les formules magiques

Suivant son intelligence, un magicien obtient un certain nombre de points magiques. La barre magique de la fenêtre des personnages indique le nombre de points dont il dispose. L'expérience vous apprendra que les différentes formules absorbent des quantités d'énergie différentes.



Au début de la partie, les magiciens disposent des formules "HEAL" et "FLASH FIRE". Toutes les autres formules magiques sont cachées dans le donjon. A vous d'en réunir le plus possible!

Les Temples et les fontaines magiques sont les seuls lieux où trouver des points magiques. Certaines incantations durent plus longtemps que d'autres.

Pour celles qui durent longtemps (comme Shield [Bouclier], Flight [Vol], Deadeye [Oeil de la mort] et Strength [Force]), une petite icône apparaît sous la section carte pour vous rappeler qu'elle est en cours.

Vous trouverez ci-dessous une liste des différentes formules magiques avec leurs fonctions et le nombre de points magiques qu'elles nécessitent.

SORT/CHARME	ACTION	Pts
Heal (Guérison)	Redonne 6 points de santé à un personnage du groupe.	1
Flash Fire (Feu magique)	Produit un éclair de lumière qui détruit l'adversaire.	1
Sting (Aiguillion)	Produit un éclair de lumière avec une surprise supplémentaire.	2
Shield (Bouclier)	Améliore pendant un moment la protection du groupe.	1
Deadeye (Oeil de la mort)	Améliore la capacité d'un personnage à frapper l'adversaire pendant 1 combat.	1
Death Mist (Brume de la mort)	Couvre l'adversaire d'une brume mortelle.	2
Strength (Force)	Augmente le dommage causé par 1 personnage durant un combat.	2
Passwall (Passe-muraille)	Permet au groupe de passer à travers un mur.	1
Thunder (Foudre)	Un coup de foudre très efficace qui peut descendre deux ennemis à la fois.	3
Viper (Venin)	Contient le venin de 1000 serpents.	3
Phalanx	Electrocute jusqu'à 3 ennemis en même temps.	3
Stun (Coup de massue)	Un sale coup qui met hors d'état de nuire de 1 à 3 ennemis.	4
Major Heal (Guérison majeure)	Accroît la santé de tous les membres du groupe de 4 à 6 pts.	2
Flight (Vol)	Permet au groupe de flotter par dessus les pièges.	2
Regenerate (Régénérateur)	Permet de remettre en parfaite forme un personnage.	2
Crystallize (Cristalisation)	Permet de geler la capacité de combat de l'ennemi.	5

Les armes, la cuirasse et autres éléments de l'inventaire

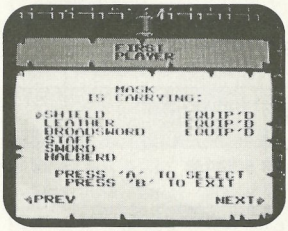
Chaque personnage commence sa quête avec certains éléments : armes, cuirasse, argent, éléments magiques, etc... Au cours de l'exploration des niveaux du donjon, vous ramassez de nouveaux éléments mais vous ne pouvez en porter que 6 à la fois.

Certains éléments ne peuvent être utilisés que par certains types de personnages. Par exemple, le bouclier doit être porté par un Guerrier ou un Voleur, il ne peut l'être par un Magicien.

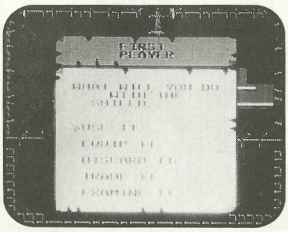
Pour voir ce que vous avez en réserve, appuyez d'abord sur SELECT (lorsque vous n'êtes pas en train de combattre). Choisissez ensuite ONE CHARACTER (UN PERSONNAGE). Puis INVENTORY. Puis sélectionnez un PERSONNAGE.

Ses possessions s'affichent à l'écran.

Pour en savoir plus sur un élément du stock, choisissez-le en utilisant la manette et appuyez sur le BOUTON A.



(Mask) Ombre transporte avec lui un certain nombre de choses. Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois (ici un Broadsword - Sabre), mais vous pouvez en avoir plusieurs en même temps.



A partir de ce menu, vous pouvez choisir l'utilisation des divers éléments que vous transportez. EQUIP IT veut dire "l'avoir", ou "le porter". USE IT est destiné aux éléments qui ne servent pas à se battre, comme par exemple, les clés.

Voyons ensemble ce que vous pouvez faire des éléments que vous transportez :

USE IT (A utiliser)
Option concernant principalement les éléments qui ne servent pas à combattre. Par exemple, vous "utilisez" une clé pour ouvrir une porte.

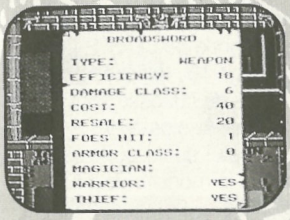
EQUIP IT (Avoir)
Prépare un élément en vue du combat (habituellement une arme ou une cuirasse). Vous ne pouvez vous équiper que d'une arme à la fois, aussi soyez sûr de vous EQUIPER de la plus puissante.

DISCARD IT (A jeter)
Vous ne pouvez porter que 6 éléments à la fois; si un article vous est absolument nécessaire

alors que votre inventaire est complet, vous devez JETER un article moins utile pour faire de la place. Si par exemple vous avez la Grande Hache et la Hache, jetez la Hache et gardez la Grande Hache qui vous donne plus de pouvoir, ou bien offrez-la à un autre membre du groupe.

TRADE IT (A offrir)
Si vous n'avez plus besoin d'un article, mais que vous voulez le garder dans le groupe, vous pouvez toujours le donner à un autre personnage. Même si certains personnages ne peuvent pas S'EQUIPER ou UTILISER certains éléments, ils peuvent vous les PORTER.

EXAMINE IT (A examiner)
Option permettant d'avoir accès à tout l'ensemble des informations concernant les articles de votre inventaire. Certaines options du menu ne s'appliquent pas à tous les articles et ne comportent donc aucune information quantitative ou qualitative.



Comme vous pouvez le constater sur cet écran, le BROADSWORD (Sabre) a une force de frappe (Damage class) de 6, coûte 40 pièces d'or (Cost) et ne peut pas être utilisé par un Magicien.

Par exemple, un bijou ne causant aucun dommage, il ne lui est pas attribué de **Force de frappe** (DAMAGE CLASS).

Les armes

Certaines armes peuvent uniquement être utilisées par certaines catégories de personnages. Généralement les armes les plus puissantes ne peuvent être utilisées que par les Guerriers ou les Voleurs. Les Magiciens ne peuvent compter que sur les formules magiques pour se débarrasser de leurs adversaires.

Voici la liste de quelques-unes des armes que vous pouvez trouver :

- Epée
- Sabre
- Bâton
- Dague
- Hache
- Hallebarde

Les armes ont chacune un TAUX D'EFFICACITE **[EFFICIENCY RATINGS]** (de 6 à 21) et une FORCE DE FRAPPE **[DAMAGE CLASS]** (de 4 à

16). Plus le taux d'efficacité est élevé, plus vite vous serez capable de battre l'ennemi. Plus forte est la force de frappe, plus les pertes infligées à l'ennemi sont sévères. Ces caractéristiques sont indiquées lorsque vous examinez votre inventaire (voir page 25 la rubrique A EXAMINER).

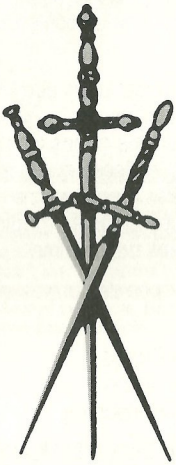
CUIRASSE

Les cuirasses sont également classées selon leur pouvoir de protection. On parle de CLASSE DE CUIRASSE ou AC. (Voir page 10, la Fenêtre des personnages). Les classes de cuirasse sont comprises entre 1 et 6. Plus la classe de cuirasse est élevée, plus celui qui la porte est protégé des blessures que le monstre veut lui assener.

Types de cuirasse que vous pouvez porter :

Cuirasse	Boucliers
Cuir	Bouclier
Ecaille	Bouclier miroir
Manteau de Mage	Bouclier rubis

Autres éléments



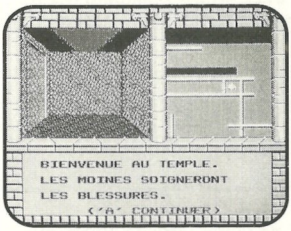
En plus des armes et de la cuirasse que vous trouvez dans les listes d'inventaire, vous trouverez également d'autres articles pouvant être utilisés lorsque vous ne combattez pas.

Ces éléments sont souvent utilisés par les Magiciens pour réaliser leurs tours de magie, ou pour aider le groupe dans les situations difficiles (par exemple une clé qui ouvre une porte verrouillée).

Si vous pensez qu'un article peut vous aider à un certain point du labyrinthe, choisissez l'option "USE" sur la liste d'inventaire. Si vous êtes à l'extérieur d'une porte fermée, vous pouvez essayer d'utiliser la clé que vous portez sur vous.

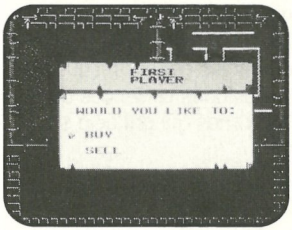
Rappelez-vous : Beaucoup de braves aventuriers sont partis avant vous, y compris le célèbre Guerrier Ruby. Certains des habitants diaboliques du donjon ont dévalisé ces nobles martyrs de leurs bijoux, armes et cuirasse. Avec de la

chance, vous pourrez récupérer ces trésors lorsque vous abattez les monstres qui les portent. En les acquérant de cette manière, vous pouvez garder votre or pour acheter les articles bien précis dont vous avez besoin.



Les prêtres des Temples sont prêts à guérir votre groupe et régénérer vos points magiques. Les personnages "battus" peuvent aussi ressusciter ici.

Temples et Boutiques

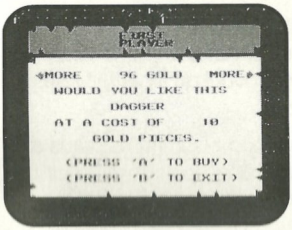


Vous trouverez un peu partout dans le donjon des boutiques portant l'enseigne "Armories" (magasins d'armes). Vous pouvez y acheter toutes sortes de choses, depuis les épées jusqu'aux armures.

Mais vous devez avoir assez d'argent pour faire vos achats. Et vous devez ensuite avoir de la place pour les porter.

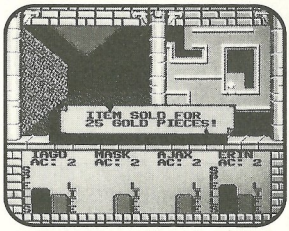
Vous pouvez aussi vendre des articles au magasin d'Armes. Mais attention : ce magasin ne vous les achète qu'à moitié prix de leur valeur réelle.

Remarque : Les boutiques et les temples sont situés sur le premier niveau et dissimulés dans le donjon. Si tous vos personnages sont battus, retournez dans un Temple; la vie vous sera redonnée avec toutes vos armes et votre cuirasse, mais sans votre or.



Ici vous pouvez acheter une DAGUE pour 10 pièces d'or; vous en possédez 96.

Pour acheter ou vendre un article, marchez jusqu'à un magasin d'armes. Un message vous demande alors si vous voulez vous y arrêter. Tout joueur peut appuyer sur le BOUTON A à ce moment là pour se rendre au magasin d'armes. Dans une version à 1 ou 2 joueurs, un autre message vous demande de choisir un personnage. Faites-le en appuyant sur le BOUTON A.

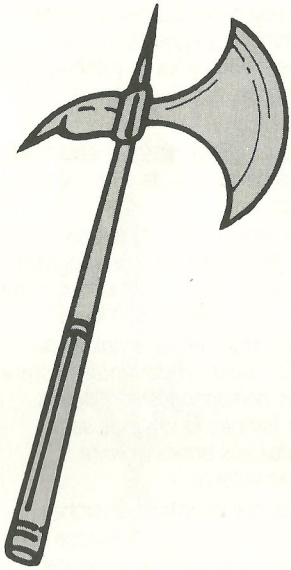


Vous avez vendu votre article pour 25 pièces d'or. Rappelez-vous : le magasin d'armes ne va vous donner que la moitié de la valeur qu'il vous ferait payer. A l'avenir, il sera peut-être plus avisé de l'offrir.

Il vous est ensuite demandé si vous voulez "BUY" (Acheter) ou "SELL" (Vendre).

Si vous choisissez **"BUY"**, l'écran illustré sur la page précédente apparaît.

Si vous choisissez **"SELL"**, l'écran illustré dans la colonne de gauche apparaît.



Les Savoir des Ermites

Au cours des âges, de vieux Ermites sages et avisés ont vu d'autres Guerriers, Magiciens et Voleurs entrer à l'intérieur du donjon. Et à force de regarder attentivement les batailles, (quoique de loin) ils ont formé quelques sentences de sagesse, véritables maximes qui ont déjà sauvé plusieurs vies :

Vous avez la chance qu'il nous soit permis de les imprimer ici :

- Votre attention doit être entièrement consacrée à l'acquisition d'un meilleur équipement (armes et cuirasses) et une plus grande expérience.
- Si votre santé faiblit ou que vos points magiques diminuent, hâtez-vous de vous rendre à un Temple avant qu'il ne soit trop tard.
- Une fois atteint le Niveau cinq, la boutique et le Temple constitueront une bonne base pour une exploration des tréfonds.
- Si par malheur vous êtes complètement bloqué et tout à fait convaincu de ne pas pouvoir découvrir une issue, il ne vous reste plus que la possibilité de sélectionner LAST RESORT dans le menu ATTRIBUTES/INVENTORIES et... vos yeux pour pleurer.

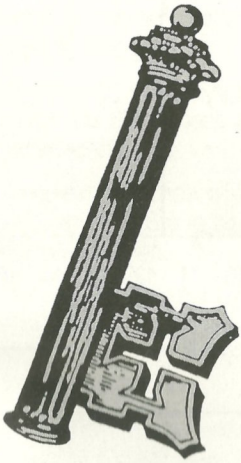
Il vous attend...

Pendant des siècles, personne n'a jamais réussi à vaincre le Serpent du Donjon. Ou si quelqu'un l'a fait, il n'a pas survécu pour pouvoir le raconter.

Alors n'hésitez plus! Rassemblez vos forces, imprégnez-vous de votre Energie collective et allez-y! ... Dans les bas-fonds du perfide donjon, le Serpent vous attend.

Bonne chance!

Comment dresser les cartes de votre quête

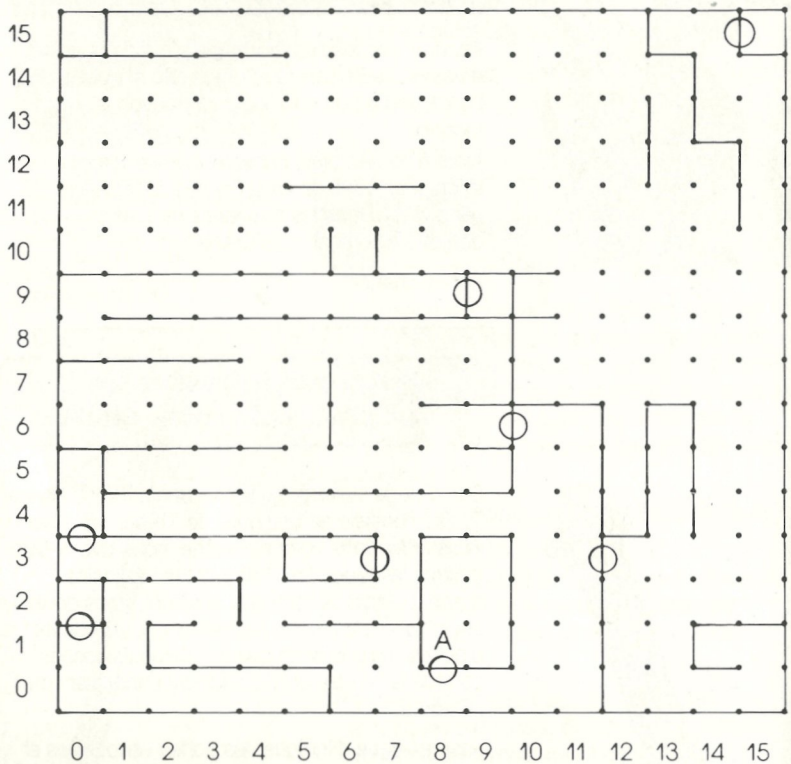


Sur la page suivante se trouve une carte du Niveau 1. Elle consiste en une grille de 16 sur 16. Pour vous aider dans votre recherche, nous avons déjà indiqué les Murs, les Portes et les Magasins d'armes. Mais ce n'est pas suffisant, vous devez chercher sur le Niveau tout entier pour découvrir d'autres astuces ainsi que les éléments cachés, comme le Temple et l'Escalier qui conduisent au Niveau 2.

Assurez-vous d'indiquer les portes verrouillées et secrètes ainsi que les éléments spéciaux; mais n'oubliez pas que l'emplacement des monstres peut changer. C'est pourquoi nous vous conseillons d'utiliser un crayon et de porter vous-même des indications sur les cartes.

En plus des clés que nous vous avons fournies, vous pouvez créer vos propres symboles. Utilisez la section "Notes" pour les enregistrer par écrit.

Carte du Niveau 1



NOTES: _____ _____

_____ _____

_____ _____

Distribué et commercialisé par Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771, USA. Succursale européenne: Acclaim Entertainment GmbH, Friedrichstraße 9, D-8000 München 40, Allemagne

Swords and Serpents™ est une marque déposée d'Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Interplay Productions, Inc. Tous droits reserves. Acclaim® et Masters of the Game™ sont des marques déposées d'Acclaim Entertainment, Inc. © Acclaim Entertainment, Inc. Imprimé au Japon.

Je gaat naar beneden...

't Is er duister. 't Is er gevaarlijk. 't Is er dodelijk.

En jij en de rest van je gezelschap staan op het punt erheen te gaan.

Het is het spookdoolhof van de verschrikkelijke Slang. Dezelfde die zoveel eeuwen lang het platteland heeft geterroriseerd. Die de oogsten heeft doen mislukken, de melk heeft laten verzuren en die iedereen tot razernij heeft gebracht.

Jullie vieren zijn een merkwaardig clubje. Je kent elkaar nauwelijks — nog niet althans — en je hebt stuk voor stuk je eigen redenen om de vele verschrikkingen van dit doolhof te trotseren.

Zoals Ajax, de sterke krijger uit het kille noorden. De Slang heeft zijn volk tot de bedelstaf gebracht.

Of Iago, een vreemde wijze uit het Moerasland. De Slang bezorgt hem kwellende dromen.

En dan Mask, een dief uit de stad. Hij beweert dat hij alleen maar aan deze speurtocht meedoet vanwege zijn hang naar rijkdommen.

En tenslotte Erin, een vrouwelijke mystica uit het Rijk der Schaduwen. Haar motivatie? Wie zal het zeggen!

De deur staat open. De onderaardse gewelven lokken. En dit is het moment om daar binnen te gaan.

Hoe je je op deze speurtocht voorbereidt

1. Let erop dat de schakelaar op "OFF" staat.
2. Doe de cassette met **Swords & Serpents**™ in de NES zoals beschreven in de handleiding van je Nintendo Entertainment System®.
3. Zet de schakelaar op "ON".

Eerst zie je dan het titelscherm met *Swords & Serpents*. Druk daarna op een willekeurige knop om naar het scherm met de namen van de makers te gaan. Druk vervolgens weer op een willekeurige knop om te beginnen.

Aantal spelers

Om te beginnen moet je het aantal spelers kiezen — je kunt met 1, 2 of 4 spelers meedoen.

Zet het pijltje bij het gewenste aantal spelers door RECHTS en LINKS op de VIERPUNTSDRUKTOETS te drukken. Druk daarna op de A KNOP om je keuze vast te leggen.

Spellen voor 1 speler

In spellen voor 1 speler bestuur je alle vier de figuren die aan deze speurtocht meedoen. Je kunt elk van hen individueel besturen, maar ook de hele groep. Je kunt elk van hen wapens en andere voorwerpen laten verhandelen. Kortom, je kunt ze alle vier helemaal naar je hand zetten.

Nadat je "1 player" hebt gekozen ga je door naar de volgende serie keuzemogelijkheden.

Spellen voor 2 spelers

In spellen voor 2 spelers wordt één figuur als de leider aangewezen. Degene die die figuur "speelt" zal het team door de kerkers leiden. Maar tijdens gevechten, het uitvoeren van betoveringen en bij het beheer van de inventaris bestuurt elke speler zijn of haar eigen figuur.

De leider heeft dus **geen** toegang tot het inventaris-scherm van de andere spelers. Hij kan

de anderen ook niet dwingen voorwerpen te kopen, te verkopen of te ruilen. Evenmin kan hij iemand die tijdens het gevecht besluit *weg te lopen* dwingen te *vechten.*

De leider bestuurt de eerste en de derde figuur van het team (zie "Kom erbij", pagina 40). De tweede spelers bestuurt de tweede en de vierde figuur.

Als je voor "2 players" hebt gekozen, word je gevraagd aan te geven wie het team moet leiden — de eerste of de tweede. Maak je keuze door het pijltje te verplaatsen en daarna op de A KNOP te drukken.

Spellen voor 4 spelers

Om moet 4 spelers te kunnen meedoen moet je over de *NES® Four Score™* of een andere voor de NES® goedgekeurde adapter voor 4 spelers beschikken.

Eerst moet je de leider aanwijzen die het team van vier personen door de onderaardse gewelven zal aanvoeren. Maar tijdens gevechten is het iedere speler voor zich.

Evenals in het spel voor 2 spelers kunnen de deelnemers niet manipuleren met elkaars bezittingen. Evenmin kunnen ze een teamgenoot dwingen te blijven als die liever wegloopt. Tijdens gevechten en bezoeken aan winkels bestuurt elke speler zijn of haar eigen figuur.

Als je voor "4 players" hebt gekozen, moet je wederom een leider aanwijzen. Doe dat met de A KNOP. In het spel voor vier spelers bestuurt elke speler zijn of haar eigen figuur, behalve als het team zich door de onderaardse gewelven verplaatst. Daar bepaalt de leider de bewegingen van het hele team.

Nieuw of oud spel?

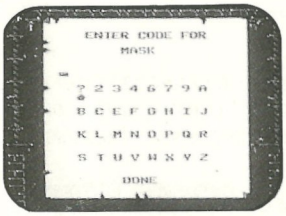
Nadat je het aantal spelers hebt gekozen, word je gevraagd of je een nieuw of een oud spel wilt spelen.

Nadat je voor "BEGIN A NEW GAME" (nieuw spel) hebt gekozen, ga je naar het scherm voor het selecteren van de figuren.

Kies je voor "RESTORE AN OLD GAME" (oud spel), dan moet je daarvoor een spel hebben bewaard. Als dat inderdaad het geval is, moet je de vijf codes invoeren waarom gevraagd wordt.

Spellen bewaren

Omdat het doolhof zo groot is, lukt het je niet het spel in één keer uit te spelen. Maar je wilt natuurlijk ook niet alle tijd verliezen die je nodig hebt gehad om voorwerpen te verzamelen en ervaring op te doen. Daarom kun je de spellen bij *Swords & Serpents* bewaren.



Je krijgt voor iedere figuur een speciale code. Deze is voor Mask voor *dit* spel en tot op *dit* punt. Zorg ervoor dat je de code zorgvuldig overneemt.

Om een spel te bewaren kun je op elk gewenst moment tijdens de onderzoekings-stand (als je niet bezig bent met vechten of met het maken van menu-keuzes) op de STARTKNOP drukken. Kies daarna voor "SAVE GAME". Je krijgt dan vijf codes — één voor elke figuur en één voor het totale spel. Schrijf elk daarvan op. Controleer je aantekeningen op het scherm, want als je één letter of cijfer fout hebt kun je niet meer terugkomen in een spel dat bewaard is. Berg het papier waarop je je code vermeld hebt ook goed op.

Wat bewaard wordt	Wat niet bewaard wordt
Bezittingen	Automatische kaarten
Ervaringsniveaus	Ervaringspunten
Betoveringen	
Punten voor magie	
Levensenergie	
Goud (Schatten)	
Kenmerken van de figuren	
Raadsels die je hebt opgelost	

Belangrijke opmerking in verband met het bewaren van spellen

Als je een spel bewaart ga je daarna, ongeacht het level waar je in bent, steeds weer terug naar een Tempel (1, 5 of 10).

Level waarin je bent als het spel bewaard wordt	Tempel-level waarin je terugkeert
1-4	1
5-9	5
10-16	10

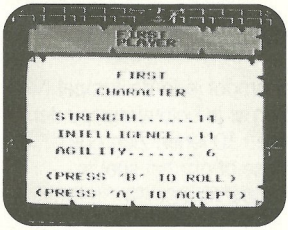
Dit werkt in je voordeel omdat je in de Tempel weer al je gezondheid en al je betoveringspunten terug krijgt. De levels 5 en 10 lenen zich ook uitstekend voor een pauze of om het spel te bewaren, omdat je daar rechtstreeks in terugkeert.

N.B.: Nog een goed moment om een spel te bewaren is kort nadat je één Ervaringsniveau bent gepromoveerd, want Ervaringsniveaus worden bewaard, maar Ervaringspunten niet. (Zie pagina 42 voor meer informatie over Ervaringsniveaus en-punten). Als bovendien ook je Levensmeter nog laag staat en je veel goud in je schatkist hebt, kan het zijn dat je je spel liever bewaart om je bezittingen vast te houden.

Het invoeren van codes om een bewaard spel terug te roepen. Kies eerst voor "RESTORE AN OLD GAME" en druk dan op de A KNOP. Daarna word je gevraagd de naam van een bepaalde figuur in te voeren. Als er al een geschikte naam op het scherm staat, hoef je alleen maar met de cursor naar "DONE" te gaan en op de A KNOP te drukken. Zo niet, voer dan eerst een naam in. Roep altijd de figuren weer in dezelfde volgorde op als waarin ze zijn bewaard.

Om namen en codes in te voeren gebruik je gewoon de VIERPUNTSDRUKTOETS om de cursor over het scherm te verplaatsen totdat deze bij de gewenste letter of het gewenste cijfer staat en druk je daarna op de A KNOP. Gebruik de B KNOP om terug te gaan en dat wat je fout hebt ingevoerd uit te wissen. Als de naam of de code geheel naar wens is ingevoerd, verplaats je de cursor naar "DONE" en druk je op de A KNOP.

Nieuwe of bestaande figuren?



Je kunt de figuren die al in het spel zitten "spelen" of je eigen figuren creëren.

Als je besluit een nieuw spel te starten, kun je kiezen of je nieuwe figuren wilt creëren of de vier die al standaard in het spel aanwezig zijn wilt gebruiken.

Kies je voor "USE EXISTING PARTY" (gebruik bestaand team), dan word je meteen naar het bovenste level van onderaardse doolhof gestuurd om met het spel te beginnen. Het reeds bestaande team is evenwichtig samengesteld (1 krijger, 2 tovenaars en 1 dief) en kan het spel uitspelen. Nog een goede reden om deze figuren te gebruiken is het feit dat hun namen al voor je zijn ingevoerd.

Kies je voor "CREATE YOUR OWN PARTY" (vorm eigen team), dan kun je elke figuur een naam geven en daar de eigenschappen bij zoeken. Om het spel uit te spelen heb je 1 tovenaar nodig.

Bij "CREATE A CHARACTER" (creëer figuur) moet je op de A KNOP drukken om de getoonde gegevens te aanvaarden. Druk op de B KNOP om een nieuwe set gegevens op te vragen. 14 Is het hoogste niveau van een eigenschap waarmee een gegeven figuur kan beginnen. Als je met verschillende spelers speelt, kun je besluiten het aantal keren dat je eigenschappen kunt kiezen te beperken, want het spel zelf kent op dit punt geen beperkingen.

Zijn de gegevens eenmaal geaccepteerd, dan word je gevraagd de figuur een naam te geven. Voer de letters in als beschreven in *"Het invoeren van letters en codes"* op pagina 35. Maar denk eraan: een naam mag maar zes letters lang zijn.

Tenslotte moet je een *beroep* voor je figuur kiezen: tovenaar, krijger of dief. Kies minstens 1 tovenaar. Lees het hoofdstuk *"Kom erbij"* op pagina 40 om de verschillende eigenschappen en waardepunten beter te begrijpen.

Wat is een rollenspel?

Zeker als je al lang met videospellen hebt gespeeld, heb je misschien al eens het woord "rollenspel" gehoord. De meeste van dit soort spellen spelen zich af in de middeleeuwen — de periode waarin wijzen, tovenaars en exotische dieren het land beheersten.

Als je aan zo'n spel meedoet, speel je de **rol** van een bepaalde figuur of een groep figuren. In *Swords & Serpents* speel je feitelijk de rollen van vier figuren: Iago, Mask, Ajax en Erin. Maar je kunt ook je eigen unieke figuren creëren.

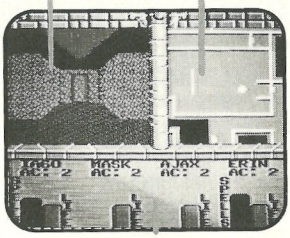
Terwijl je door het doolhof zwerft, moet je zoeken naar de zeven schatten van de Robijnenkrijger. En gedurende die hele tocht moet je je verweren tegen horden monsters. Door die te verslaan verdien je geld en doe je ervaring op — beiden zijn onmisbaar in rollenspellen.

Het geld kan gebruikt worden om betere wapens of wapenrusting te kopen. En de ervaringspunten die je opdoet maken je figuren slimmer en sterker, waardoor ze in staat zijn te vechten tegen de sterkere monsters die in de diepere levels van het ondergrondse doolhof huizen. Zoals je ziet, ontwikkelen je figuren en het spel zich in de loop der tijd.

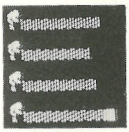
De meeste succesvolle spelers van rollenspellen maken kaarten tijdens het spelen van hun speurtocht. We adviseren je een kaart van elk level te maken met daarop de muren, deuren, speciale transportstations, trappen, Tempels, schatten, aanwijzingen enz. Hoe gedetailleerder je kaart, hoe gemakkelijker het voor je wordt de aanwijzingen te ontraadselen en je speurtocht uit te spelen. (Zie *"Het maken van kaarten"* op pagina 48).

SECTIE MET 3-DIMENSIONAAL BEELD

KAART



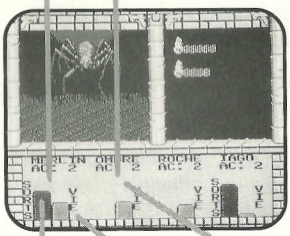
GEGEVENS OVER DE FIGUREN



WEERGAVE MONSTERS (GEVECHTS-STAND)

NAAM

RAAK EN/OF MIS



LEVENSMETER

BETOVERINGS-METER

BEWAPENINGS-KLASSE

De schermen voor je

Het scherm van *Swords & Serpents* is in drie aparte secties verdeeld. Hier lees je hoe je elke sectie gebruikt:

Sectie met 3-dimensionale beelden
Dit ziet je team tijdens normale verplaatsingen als je door het doolhof sluipt.

Sectie met kaart-/monsterweergave
Hier zie je het level waarin je op een gegeven moment bent van boven (als een kaart). Via de automatische kaart wordt deze kaart van het gebied tijdens je tocht door het doolhof stukje bij beetje aan je onthuld. In de gevechtsstand wordt het aantal en de gezondheidstoestand van de monsters waartegen je op dat moment vecht weergegeven.

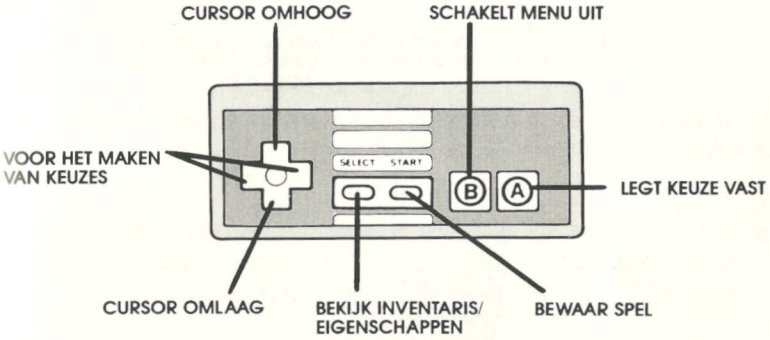
Weergave gegevens over de figuren. Hier wordt de huidige gezondheidstoestand, het aantal betoveringspunten en de bewapeningsklasse van elk figuur weergegeven.

Als de woorden "HIT" (raak) of "MISS" (mis) op het scherm gaan knipperen, wil dat zeggen dat een monster je geraakt of gemist heeft. Hoe dan ook, als dat gebeurt is jouw figuur met dat monster aan het vechten.

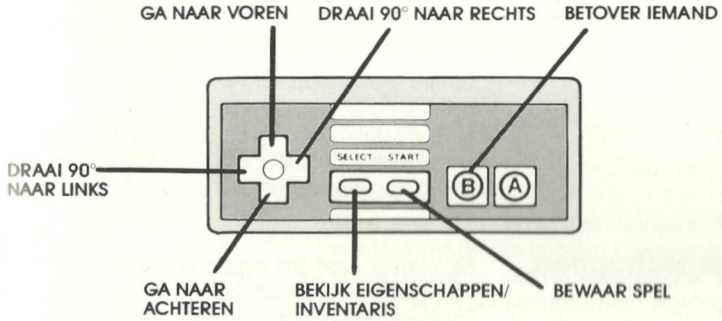
De controller

In de hierna volgende illustraties zie je welke knoppen je bij het spelen van *Swords & Serpents* moet gebruiken. Omdat er drie verschillende speelstanden zijn — de menustand, de speurtocht-stand en de gevechtsstand — beelden we hier een aparte controller-illustratie voor iedere stand af.

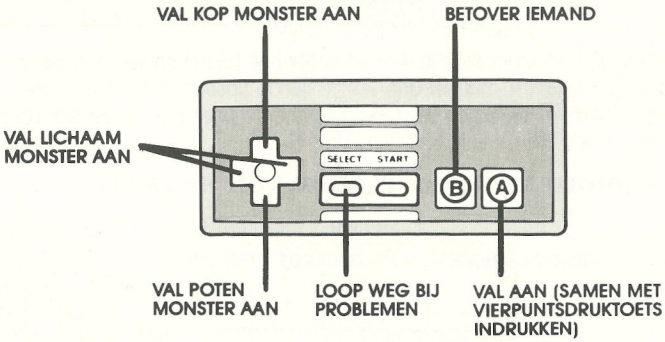
Voor de menustand (het maken van keuzes)



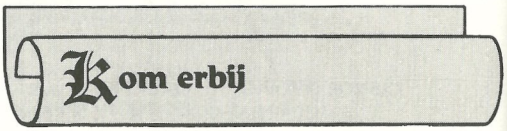
Voor de speurtocht-stand



Voor de gevechtssiand (vechten met monsters)



N.B. De aanvalsknop en de Vierpuntsdruktoets moeten tegelijkertijd worden ingedrukt om de richting van de aanval te bepalen.



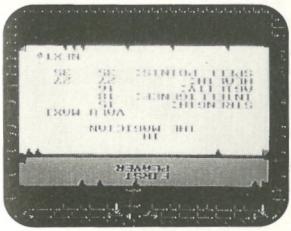
Ieder team telt vier personen. Deze hebben allemaal verschillende eigenschappen en beroepen, evenals verschillende sterke en zwakke punten. Ze kunnen zelfs verschillende typen wapens, wapenrusting en andere voorwerpen bij zich hebben en gebruiken.

Om de eigenschappen van de figuren te bekijken druk je, mits je **niet** in de gevechtsstand bent, op de SELECTKNOP. Kies vervolgens voor "ONE CHARACTER". Je krijgt dan de eigenschappen van elke figuur afzonderlijk te zien.

3 Eigenschappen

Elk karakter heeft drie eigenschappen — kracht, intelligentie en snelheid. In het eerste Ervaringsniveau geldt een maximum van 14

punten per figuur. Maar naarmate je van het ene Ervaringsniveau naar het volgende vordert, neemt je maximale waarde toe.



Dit zijn ze en zo helpen ze je:

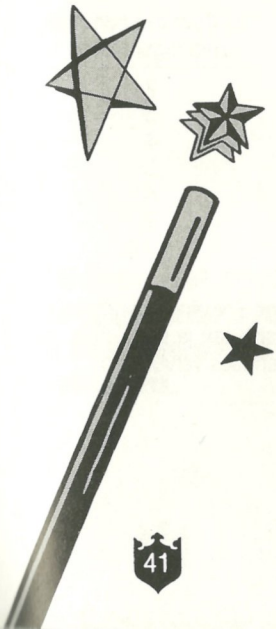
Kracht
Hoe groter je kracht, hoe meer letsel je tijdens gevechten aan anderen kunt toebrengen.

Intelligentie
Speelt een rol bij het bepalen van het moment waarop je je vijand aanvalt.

En hoe hoger het intelligentie-niveau van een tovenaar, hoe meer betoveringspunten hij ontvangt.

Snelheid
Hoe sneller je bent, hoe gemakkelijker je vijanden kunt raken.

Gezondheids- en betoveringspunten



Behalve de drie hier genoemde eigenschappen kun je ook gezondheids- en betoverinspunten verdienen en weer kwijtraken. (Alleen tovenaars krijgen betoveringspunten).

Gezondheid
Elke figuur begint met een gezondheidsfactor van 10. Naarmate iemand ervaring opdoet (zie Ervaringspunten en -niveaus op de volgende pagina) wordt ook dat getal hoger.

Om weer nieuwe herstelpunten op te doen moet je naar de dichtstbijzijnde Tempel teruggaan. Er is er een op de doolhof-levels 1, 5 en 10. Als je al je herstelpunten verliest, verlies je je leven. Maar ook dat kan bij de Tempel weer worden hersteld.

Betoveringspunten
Alleen tovenaars hebben betoveringspunten. Die worden gebruikt om anderen te betoveren. Bij iedere betovering worden verschillende hoeveelheden betoveringspunten gebruikt (zie *Je betoveringen* op pagina 50). Om weer nieuwe betoveringspunten op te doen moet je hetzij een

Tempel, hetzij een magische fontein aandoen. Je krijgt dan weer het maximale aantal betoveringspunten. Dat aantal hangt af van je intelligentie en je Ervaringsniveau.

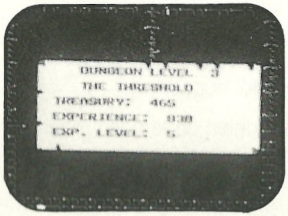
Ervaringspunten en -niveaus

Naarmate je langer door het doolhof trekt en monsters vernietigt, krijg je steeds meer Ervaringspunten.

Ervaringsniveaus zijn niet hetzelfde als Doolhof-levels. Je kunt al op Ervaringsniveau 4 zijn en toch nog op Doolhof-level 2 ... of andersom.

Zodra je 100 Ervaringspunten hebt, ga je door naar Ervaringsniveau 2. Je begint dan weer met 0 Ervaringspunten. Dus feitelijk begin je ieder nieuw level met 0 Ervaringspunten. Gedurende de eerste 8 levels moet je het aantal Ervaringspunten per level steeds verdubbelen om door te kunnen gaan naar het volgende level. Heb je eenmaal level 8 bereikt, dan moet je elke keer als je door wilt naar een volgend level 6.400 punten halen. Dat gaat dus als volgt:

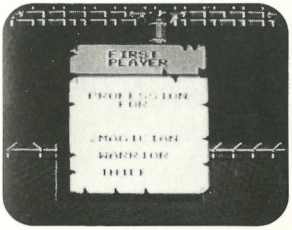
Benodigde Ervaringspunten	Om door te gaan naar Ervaringsniveau:
100	2
200	3
400	4
800	5
1.600	6
3.200	7
6.400	8-16



Kijk van tijd tot tijd naar dit scherm om te zien hoeveel geld je hebt verdiend en hoe ver je nog weg bent van het volgende Ervaringsniveau.

Wil je zien hoeveel geld en Ervaringspunten je hebt en op welk Ervaringsniveau je bent, druk dan op de SELECTKNOP en kies vervolgens "ENTIRE GROUP".

Beroepen



Er zijn drie typen figuren die je op je reis zullen vergezellen.

Krijger
Krijgers zijn sterke vechters die de beste wapens en wapenrusting kunnen gebruiken. De sterkste kant van een krijger is zijn kracht.

Dief
Er zijn bepaalde wapens en voorwerpen die alleen een dief kan gebruiken. Dieven hebben ook een speciale aanvalsmethode waarmee ze soms in één keer een vijand kunnen uitschakelen. De sterkste kant van een dief is zijn snelheid.

Tovenaar
Allen tovenaars kunnen toveren en je hebt minstens één tovenaar nodig om het spel te kunnen uitspelen.

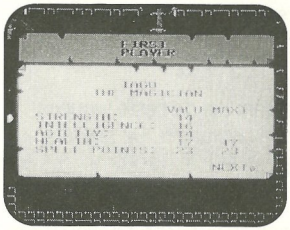
Tovenaars beschikken over een breed scala van toverkunsten die je team goed van pas kunnen komen tijdens gevechten, als teamleden (inclusief jijzelf) van verwondingen moeten herstellen of als zij hulp nodig hebben om langs vallen te komen en raadselen op te lossen. De sterkste kant van een tovenaar is zijn intelligentie.

N.B. Een wijze oude kluizenaar adviseert een team te vormen bestaande uit één krijger, één dief en twee tovenaars. Maar je hebt feitelijk maar één tovenaar nodig om het spel te kunnen uitspelen.

Tijdens het spel de gegevens over je teamgenoten bekijken.

Als je waar dan ook in het spel (behalve tijdens gevechten) graag de gegevens over je spelers wilt bekijken, druk dan op de SELECTKNOP (niet ingedrukt houden). Kies ÉÉN FIGUUR en druk op de A knop. Kies vervolgens voor "ATTRIBUTES" en druk nog eens op de A knop.

Je ziet dan de gegevens over de eerste figuur die je bestuurt. Om de gegevens over de anderen te bekijken, druk je op de rechterkant van de Vierpuntsdruktoets tot je de gegevens over alle vier de figuren hebt gezien.

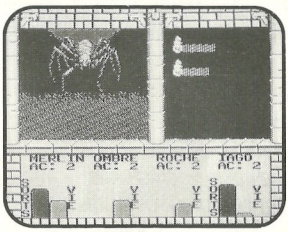


Dit zijn de gegevens over Iago, de tovenaar. Om de gegevens over de anderen te kunnen bekijken, druk je op de rechterkant van de Vierpuntadruktoets.

Om naar het spel terug te keren druk je op de A of de B knop.

N.B.: Tijdens een spel voor meer dan één speler kun je wel de gegevens over de vier figuren opvragen, maar uitsluitend de inventaris van je eigen figuur bekijken.

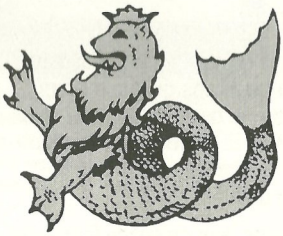
Ontmoeting met de monsters



In het "Map/Monster"-vakje (rechts bovenin) zie je dat het team door twee spinnen wordt aangevallen.

Alle 16 levels van dit gevaarlijke ondergrondse doolhof wemelen van de monsters ... en hoe dieper je komt, hoe gemener en sterker die worden. Bij iedere confrontatie moet je het opnemen tegen ergens tussen de 1 en de 8 monsters tegelijk. Rechts bovenin het scherm, in het "Map/Monster"-vakje, kun je het aantal monsters zien waartegen je vecht, alsmede de hoeveelheid levensenergie waarover elk daarvan beschikt (zie "De Scherman Voor Je" op pagina 38).

Als de monsters voor het eerst verschijnen, gaan de namen van de figuren die daartegen vechten groen knipperen (zie "Weergave Gegevens Over de Figuren" op pagina 38).



Tijdens het gevecht krijgt elk lid van je team de kans om hetzij tegen de monsters te *vechten,* hetzij ze te *betoveren,* hetzij *weg te lopen.* Maar de spelers worden willekeurig gekozen op basis van hun intelligentie, hun snelheid, hun wapens, hun wapenrusting en andere factoren. Het is dus mogelijk dat één speler twee à drie keer het gevecht aangaat voordat iemand anders daartoe de kans krijgt. Maar uiteindelijk krijgen alle spelers een kans om te vechten.

Behalve dat zij tegen monsters kunnen *vechten,* kunnen spelers ook besluiten *weg te lopen* of

iemand te *betoveren* (alleen tovenaars). Je kunt als volgt uit de drie mogelijkheden kiezen (zie *Regeling Gevechtsstand* op pagina 40).

Vechten
Val monsters aan door tegelijkertijd op de A KNOP en de VIERPUNTSDRUKTOETS te drukken.

De kop van een monster aanvallen: Druk tegelijkertijd op de bovenkant van de VIERPUNTSDRUKTOETS en de A KNOP.

Het lichaam van een monster aanvallen: Druk tegelijkertijd op de LINKER- of de RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS en op de A KNOP of alleen op de A KNOP.

De poten van een monster aanvallen: Druk op de onderkant van de VIERPUNTSDRUKTOETS en op de A KNOP.

Het is moeilijker de kop van een monster te raken, maar als je succes hebt wordt het daardoor zwaarder gewond. Verschillende monsters hebben uiteenlopende zwakke plekken, zodat het ene deel van een monster soms makkelijker te raken is dan het andere. Experimenteer daarmee.

Als een monster jouw figuur aanvalt, verschijnt op de plaats van de naam van die figuur heel kort "hit" (geraakt) of "miss" (mis). Let goed op het gezondheidsniveau van jouw figuur en gebruik je tovenaars om hem weer te genezen als dat niveau laag staat. De verschillende monster hebben uiteenlopende sterke en zwakke punten. Een weerwolf zal dan wel niet zo vaak aanvallen als een vleermuis, maar als hij je raakt, raakt hij je harder.

Gouden kansen

Als je een aantal monsters hebt verslagen, krijg je goud en ervaringspunten toegewezen, Met het goud kun je in de verschillende winkels die overal in het doolhof liggen wapens en wapenrusting kopen.

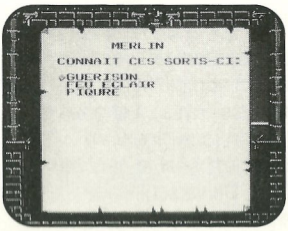
Ervaringsniveaus

Naarmate je meer ervaringspunten opdoet, wordt je figuur sterker. Heb je eenmaal genoeg ervaringspunten verzameld, dan gaan je figuren één Ervaringsniveau omhoog. En naarmate je Ervaringsniveau stijgt, nemen ook je kracht, je intelligentie en je snelheid toe.

Iemand betoveren

Alleen tovenaars kunnen iemand betoveren. Als je probeert een niet-tovenaar te laten toveren, word je daarop gewezen.

Om iemand te betoveren moet je tijdens een gevecht of als je onderweg bent op de B KNOP drukken. Er verschijnt dan een keuzemenu waarop je kunt aangeven wie de betovering zal uitvoeren. Vervolgens kies je de betovering die je wilt laten uitvoeren. *Goede magie* kan worden uitgevoerd bij leden van je team. *Kwaadaardige magie* kan bij monsters worden uitgevoerd. Maar maak je geen zorgen. Je tovenaar is wijs genoeg om te weten welke magie gunstig is en welke ongunstig. Je zult dus nooit een lid van je team kwaad berokkenen of een monster genezen. (Zie voor meer informatie over magie *"Je betoveringen"* op pagina 50).

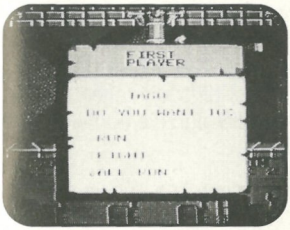


Kies uit een aantal betoveringen. Maar denk er aan: alleen tovenaars kunnen toveren.

Om een teamgenoot in gunstige zin te betoveren moet je degene die je wilt betoveren aanwijzen zoals je dat bij elke menukeuze doet: door de cursor te verplaatsen en daarna op de A KNOP te drukken.

Wegrennen

Het kan soms voorkomen dat je niet wilt vechten. Bijvoorbeeld als je nog maar weinig levensenergie hebt of bijna door je betoveringspunten heen bent. In dat geval kun je beter vluchten. In spellen voor meer spelers vlucht iedere figuur afzonderlijk, maar in een spel voor 1 speler vluchten de teamleden gezamenlijk.



Als je de monsters niet meer aankunt, aarzel dan niet om hard weg te lopen.

Om een monster te ontvluchten druk je tijdens een gevecht op de SELECTKNOP. Je krijgt dan drie mogelijkheden: "RUN" (wegrennen), "FLIGHT" (vechten) en "ALL RUN" (allemaal wegrennen — alleen tijdens een spel voor 1 speler). Maak je keuze en druk op de A KNOP.

16 Levels, 16 kaarten

Er zijn in dit ondergrondse doolhof in totaal 16 levels. Je begint bovenin en werkt jezelf uiteindelijk tot in de diepste diepte waar de Slang op je ligt te wachten.

Elk level bestaat uit 16 bij 16 vakjes. En elk daarvan is een spookdoolhof. Maar buiten dat is ieder level ook totaal verschillend en wordt het ook steeds moeilijker. Daarom doe je er goed aan elk level in kaart te brengen.

Natuurlijk beschik je over je automatische kaart (zie *"Kaart/Monster-weergave"* op pagina 38). En terwijl je je door een level verplaatst, veranderen de sectoren in de automatische kaart van zwart in oranje. Bovendien zie je de muren en de deuren. Maar er kunnen in een gegeven periode maar twee kaarten tegelijk in het geheugen worden opgeslagen. Kom je dus op een punt waar je meer dan twee kaarten nodig hebt, dan ben je zonder je eigen kaarten heel erg in het nadeel.

Bovendien, als je een spel bewaart, worden ook de figuren en hun bezittingen bewaard. Maar dat geldt *niet* voor de kaarten! Dus, nogmaals: zonder je eigen kaarten ben je heel erg onthand.

Bovendien staan sommige dingen niet eens op de automatische kaart. Zoals geheime deuren, trappen en zoom tubes (Zie "*Verplaatsing door levels*" op pagina 49). Voor dit soort zaken is je eigen kaart veel waardevoller dan die op het scherm.

Als je een voorwerp dat je naar een andere plek brengt in kaart brengt, zoals een zoom tube of een televerplaatser, vermeld dan ook waar dat je heen brengt. Als je door een buis bent "gezoomd" of over grote afstand bent verplaatst en ergens anders terecht bent gekomen, en je kunt maar niet ontdekken waar je bent, blijf dan doorzoeken. Uiteindelijk kom je er wel achter waar je bent en dan kun je die plek op je kaart aantekenen.

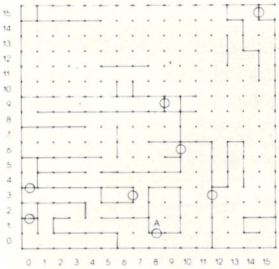
Kaarten maken

De beste manier om van een rollenspel te genieten en het goed te leren is van ieder level van het doolhof een kaart te maken. Op pagina 30 hebben we er een van het eerste (bovenste) level afgedrukt. Bovendien vind je achter in deze handleiding 17 kaarten met blanco vakjes waarop je je speurtocht kunt vastleggen. Daarnaast hebben we je een sleutel tot de verschillende voorwerpen die je kunt vinden verschaft. Die bevinden zich niet allemaal in level 1.

Gebruik deze sleutel om de kaart van level 1 te ontcijferen. En blijf daarna dezelfde pictogrammen voor je *eigen* kaarten gebruiken. Vergeet niet elk symbool, elke letter of ieder cijfer op de kaart aan te tekenen, en noteer daarop ook speciale voorwerpen, zoom tubes en televerplaatsers.

Kaartsymbolen

Kaart van level 1



SLEUTEL	
T	Tempel
A	Wapendepot
O	Deuren
S	Geheime deuren
↑	Trap op*
↓	Trap af*
Z	Zoom tube**
□	Televerplaatser**
M	Magische fontein
X	Val
Nr. 1-100	Voorwerpen, wapens, betoveringen***

*Trappen brengen je altijd naar dezelfde sector waarin je al was, maar dan op een ander level (behalve van level 15 naar 16).

**Nummer achtereenvolgens elke zoom tube en elke televerplaatser en noteer waar deze je heen brengen.

***Nummer achtereenvolgens elk voorwerp afzonderlijk en noteer waar dat zich bevindt.

Verplaatsing door levels

Behalve de mogelijkheid om je sector voor sector door elk level te verplaatsen zijn er nog *drie* manieren om je voort te bewegen.

Zoom tube
De zoom tube brengt je *vliegensvlug* terug omhoog naar een vorig level. Dit kan je goed van pas komen als je weer terug moet naar een tempel in een level dat je al hebt doorlopen.

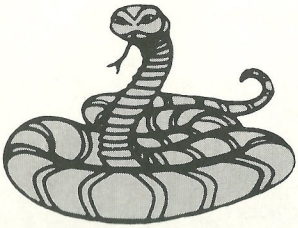
Denk eraan: level 1 is bovenin en level 16 ligt diep onder de grond.

Trappen
Een betrouwbare manier om naar een LAGER level af te dalen, vooropgesteld dat je er een kunt vinden. Maar je kunt ook met de trap OMHOOG.

Televerplaatsers
Deze brengen je in een mum van tijd van het ene eind van een level naar het andere ... of van het ene level naar het andere.

Je betoveringen

Een tovenaar krijgt een bepaald aantal betoveringspunten op basis van zijn intelligentie. De betoveringsmeter op de weergave van de toestand van de figuur geeft aan hoeveel betoveringspunten iedere tovenaar heeft. Je zult ontdekken dat verschillende vormen van magie uiteenlopende hoeveelheden energie op de betoveringsmeter verbruiken.



Alle tovenaars starten het spel met "GENEZEN" (heal) en "SCHIET VUUR" (flash fire) magie. Alle andere vormen van magie liggen verspreid over het gehele doolhof verborgen. Probeer er daarom zoveel mogelijk te bemachtigen.

Betoveringspunten kunnen alleen maar in Tempels en bij magische fonteinen weer worden aangevuld. Sommige betoveringen duren langer dan andere.

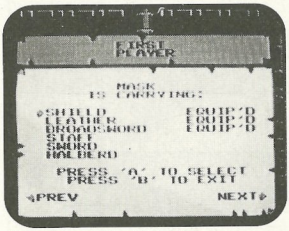
De betoveringen die lang duren (zoals het Schild, de Vlucht, het Dode Oog en de Kracht) worden weergegeven door middel van een klein icoon onder de sectie van de kaart om aan te geven dat die nog steeds actief zijn.

Hier is een lijst van alle vormen van magie, wat ze kunnen doen en hoeveel betoveringspunten ervoor nodig zijn:

BETOVERING	ACTIE	KOSTEN
Genezen (Heal)	Geeft 6 herstelpunten aan één lid van het team terug.	1
Schiet vuur (Flash fire)	Veroorzaakt een bliksemschicht die een vijand uitschakelt.	1
Steek (Sting)	Een bliksemschicht met extra kracht.	2
Schild (Shield)	Verbetert het niveau van de wapenrusting van de groep tijdelijk.	1
Dode Oog (Deadeye)	Verbetert het vermogen van 1 figuur om tijdens 1 gevecht een vijand te raken.	1
Dodenmist (Death mist)	Bedekt vijand met dodelijke nevel.	2
Kracht (Strength)	Vergroot het letsel dat 1 figuur tijdens 1 gevecht aan een tegenstander kan toebrengen.	2
Door muur (Passwall)	Stelt het team in staat door muur heen te lopen.	1
Donder (Thunder)	Een krachtige donderslag waarmee 2 vijanden ineens kunnen worden uitgeschakeld.	3
Gifslang (Viper)	Is even giftig als 1.000 slangen.	3
Phalanx	Electrocuteert tegenstanders, tot 3 tegelijk.	3
Opdoffer (Stun)	Houdt stevig huis; schakelt 1-3 vijanden tegelijk uit.	4
Voorspoedig herstel (Major heal)	Alle leden van het team krijgen weer 4-6 herstelpunten terug.	2
Vlucht (Flight)	Stelt team in staat over vallen te zweven.	2
Volledig herstel (Regenerate)	Herstelt 1 teamlid weer volledig.	2
Kristalliseer (Csrystallize)	Bevriest het vermogen van de vijand om te vechten.	5

Wapens, uitrusting en andere inventarisstukken

Elke figuur begint de speurtocht met bepaalde voorwerpen: wapens, wapenrusting, geld, voorwerpen of toverkracht enz. Terwijl je door de verschillende levels van het doolhof trekt neem je nieuwe voorwerpen mee. Je kunt maximaal maar 6 voorwerpen tegelijk dragen.



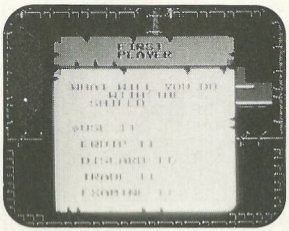
Mask heeft allerlei verschillende voorwerpen bij zich. Je kunt maar 1 wapen tegelijk gebruiken (hier is dat het brede zwaard (broadsword)); maar je kunt met verschillende draagbare voorwerpen en uiteenlopende typen wapenrusting zijn uitgerust.

Bepaalde voorwerpen kunnen uitsluitend door bepaalde soorten figuren worden gebruikt. Een schild kan bijvoorbeeld door een krijger of een dief worden gebruikt, maar niet door een tovenaar.

Om de voorwerpen van je inventaris te bekijken druk je, als je niet in een gevecht verwikkeld bent, eerst op de SELECTKNOP. Kies vervolgens "ONE CHARACTER" (één figuur), dan "INVENTORY" (inventaris) en dan een "CHARACTER" (figuur).

De inventaris van die figuur verschijnt dan op het scherm.

Om meer over een voorwerp in de inventaris te weten te komen kies je een voorwerp uit door op de BOVEN- of ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS te drukken en vervolgens op de A KNOP.



Uit dit menu kies je wat je met een bepaald voorwerp wilt doen. "EQUIP IT" betekent dat je het mag vasthouden en dragen. "USE IT" (gebruik het) is voor niet-gevechts-voorwerpen als sleutels.

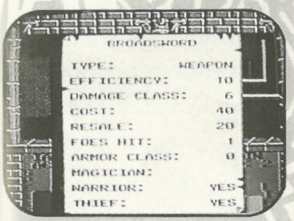
Hier zijn de keuzemogelijkheden voor je inventaris:

Use it (gebruik het)
Hoofdzakelijk voor voorwerpen die niet tijdens gevechten worden gebruikt. Je moet bijvoorbeeld een sleutel gebruiken (= "USE" in het Engels) om een deur te openen.

Equip it (maak het gereed)
Hierdoor wordt een voorwerp (gewoonlijk een wapen of wapenrusting) gereed gemaakt voor de strijd. Je kunt maar 1 wapen tegelijk gereed maken. Zorg er dus voor dat dat je sterkste wapen is.

Discard it (gooi het weg)
Je kunt maar 6 voorwerpen tegelijk meenemen. Dus heb je iets bij je dat je niet dringend nodig hebt en is je inventaris compleet, dan is het een goed idee om dat voorwerp weg te gooien om plaats te maken voor iets nieuws. Zo heb je bijvoorbeeld de Grote Bijl en de Bijl. Omdat de Grote Bijl veel krachtiger is, kun je het beste de Bijl weggooien of hem inruilen of verkopen.

Trade it (ruil het in)
Heb je een voorwerp niet meer nodig, maar wil je het wel in het team houden, dan kun je het altijd aan een teamgenoot geven. Zelfs als bepaalde figuren niet in staat zijn bepaalde voorwerpen gereed te maken voor de strijd of ze te gebruiken, dan kunnen ze ze nog altijd dragen (= "CARRY" in het Engels).



Zoals je zien kan, behoort het SLAGZWAARD tot SCHADEKLASSE 6. Het kost 40 goudstukken en het kan niet door een tovenaar gebruikt worden.

Examine it (bekijk het)
Hier vind je een schat aan informatie over elk voorwerp in je inventaris. Sommige menugegevens in deze lange lijst slaan niet op elk voorwerp in de inventaris. Als iets nergens op slaat, zal er ook geen informatie over zijn.

Zo kan een juweel bijvoorbeeld geen letsel toebrengen, dus krijgt het ook geen "DAMAGE CLASS" (letselklassering).

De wapens.

Bepaalde wapens kunnen uitsluitend door bepaalde soorten figuren worden gebruikt. In het algemeen kunnen de wapens die het meeste letsel veroorzaken alleen door de krijgers en de dieven worden gebruikt. Tovenaars moeten hun tegenstanders betoveren om ze letsel toe te brengen.

Hier is een lijst van enkele wapens die je kunt tegenkomen:

- Zwaard (sword)
- Brede zwaard (broadsword)
- Staf (staff)
- Dolk (dagger)
- Aks (axe)
- Hellebaard (halberd)

Verschillende wapens hebben ook verschillende "EFFICIËNCY RATINGS" (effectiviteitsniveaus —

van 6 t/m 21) en verschillende "DAMAGE CLASS RATINGS" (waardering voor de letselklasse — van 4 t/m 16). Hoe hoger de "efficiency rating", hoe sneller je een vijand kunt raken. Hoe hoger de "damage class rating", hoe meer letsel je de vijand toebrengt. Deze punten vind je als je ze nader wilt bekijken (zie *"EXAMINE IT"* op pagina 53).

WAPENRUSTING

Ook aan de wapenrusting worden punten toegekend, en wel onder "ARMOR CLASS RATINGS" (waardering beschermingsmiddelen) of "AC" (zie de weergave van de toestand van de figuur op pagina 38). "Armor class ratings" lopen van 1 t/m 6.

Hoe hoger dit cijfer, hoe moeilijker de drager door een monster kan worden geraakt.

Dit zijn enkele soorten wapenrusting die je kunt dragen:

Kleding e.d.	Schilden
Leer (leather)	Schild (shield)
Metaalplaat (scale)	Spiegelschild (mirror shield)
Magische mantel (mage cloak)	Robijnen Schild (ruby shield)

Andere Voorwerpen

Behalve de wapens en de wapenrustig die je op je inventarislijsten aantreft vind je daarop ook andere voorwerpen die je kunt gebruiken als je niet aan het vechten bent.

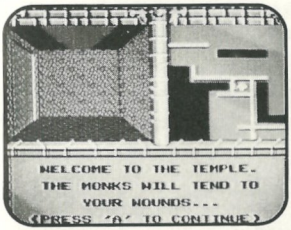
Deze voorwerpen worden vaak door tovenaars gebruikt om mee te toveren. Of zij kunnen het gezelschap uit de knoei helpen, zoals een sleutel waarmee een deur kan worden geopend.

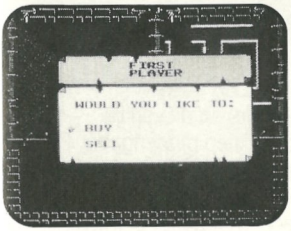
Als je het gevoel hebt dat een voorwerp je op een bepaald punt in het doolhof van nut kan zijn, kies dan voor "USE" in de inventarislijst van de betreffende figuur. Als je voor een deur staat die op slot is, kun je proberen die sleutel te gebruiken die je al geruime tijd bij je draagt.

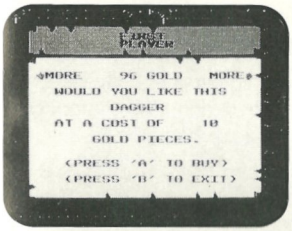
Denk eraan: *Er zijn je heel wat dappere avonturiers voorgegaan, waaronder de*

legendarische Robijnenkrijger. Sommige boosaardige wezens in het doolhof hebben juwelen, wapens en wapenrusting van deze edele martelaren afgenomen.

Met wat geluk kun je deze voorwerpen bemachtigen als je de monsters die deze bij zich hebben verslaat. Door op deze manier voorwerpen te verwerven spaar je geld waarmee je weer heel bijzondere voorwerpen kunt kopen.







Hier krijg je de kans om voor 10 goudstukken een DOLK (dagger) te kopen en je hebt in totaal 96 goudstukken.

Tempels en winkels

Bij de tempels zijn priesters beschikbaar om alle leden van de groep weer beter te maken en om het aantal betoveringspunten weer te herstellen. "Verslagen" figuren kunnen hier tevens weer tot leven worden gebracht.

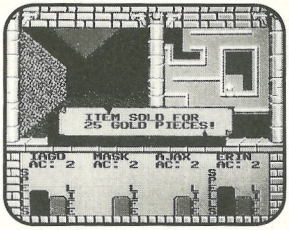
Verspreid over dit enorme doolhof liggen allerlei winkels. Zij worden Wapendepots genoemd. Hier kun je allerlei dingen kopen, van zwaarden tot wapenrustings-stukken.

Maar om die te kunnen aanschaffen moet je eerst genoeg geld hebben. Bovendien moet je ook nog plaats hebben om ze mee te nemen.

In de Wapendepots kun je ook voorwerpen verkopen. Maar pas op, want je krijgt daarvoor maar de helft van wat ze waard zijn.

N.B.: *De winkels en de Tempels liggen in het eerste level en zijn verder verspreid over het gehele doolhof verborgen. Als al je figuren tijdens een gevecht worden verslagen, vind je jezelf terug in een Tempel, weer helemaal tot leven gebracht en voorzien van wapens en je wapenrusting, maar zonder je goud.*

Om een voorwerp te kopen of te verkopen moet je naar een Wapendepot lopen. Daar vragen ze je dan of je wilt binnenkomen. Elke speler mag op zo'n moment op de A KNOP drukken om de



Je hebt voor 25 goudstukken een voorwerp verkocht. Maar denk eraan: bij het Wapendepot betalen ze je maar de helft van het bedrag dat je er voor dat voorwerp zou moeten betalen. Wellicht kun je het in de toekomst toch maar beter met iemand ruilen.

winkel in te gaan. In een spel voor 1 of 2 spelers word je hier gevraagd om een figuur uit te kiezen. Doe dat met behulp van de A KNOP.

Vervolgens vragen ze of je wilt kopen ("BUY") of verkopen ("SELL").

Als je voor "BUY" (kopen) kiest, zie je een scherm zoals dat onderaan pagina 55 is afgebeeld.

Als je voor "SELL" (verkopen) kiest zie je een scherm zoals dat links van deze tekst is afgebeeld.

Kennis van de wijzen

In de loop der jaren hebben oude Wijzen ook andere krijgers, tovenaars en dieven de onderaardse doolhoven zien binnengaan. En door goed (maar wel van een afstand) naar de gevechten te kijken hebben ze heel wat wijsheden onder woorden kunnen brengen.

Je mag van geluk speken dat we die hier kunnen afdrukken:

- Allereerst moet je aan betere wapens en een betere wapenrusting zien te komen en tevens je Ervaringsniveau verhogen.
- Als je nog maar weinig herstel- of toverkrachtpunten over hebt, aarzel dan niet om naar een Tempel te gaan voordat het te laat is.
- Heb je eenmaal level vijf bereikt, dan kun je de winkel en de Tempel aldaar als uitvalsbases voor volgende speurtochten gebruiken.
- Als je helemaal vast zit en 100% zeker weet dat er geen uitweg meer is, kies dan voor "LAST RESORT" (laatste uitweg) in het EIGENSCHAPPEN/INVENTARISMENU.

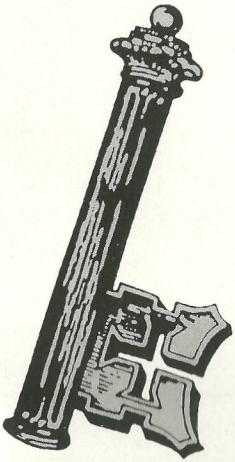
Hij wacht...

Eeuwenlang is het niemand gelukt de Slang in zijn ondergrondse doolhof uit te dagen. En zo iemand dat al geprobeerd heeft, heeft hij dat nooit kunnen navertellen.

Dus ga je gang maar. Verzamel je krachten. Voel de kracht van het groepsverband. Want diep onder de kronkelige lagen van het doolhof ligt de Slang op je te wachten.

Op jullie allemaal.

Hoe je je tocht in kaart brengt

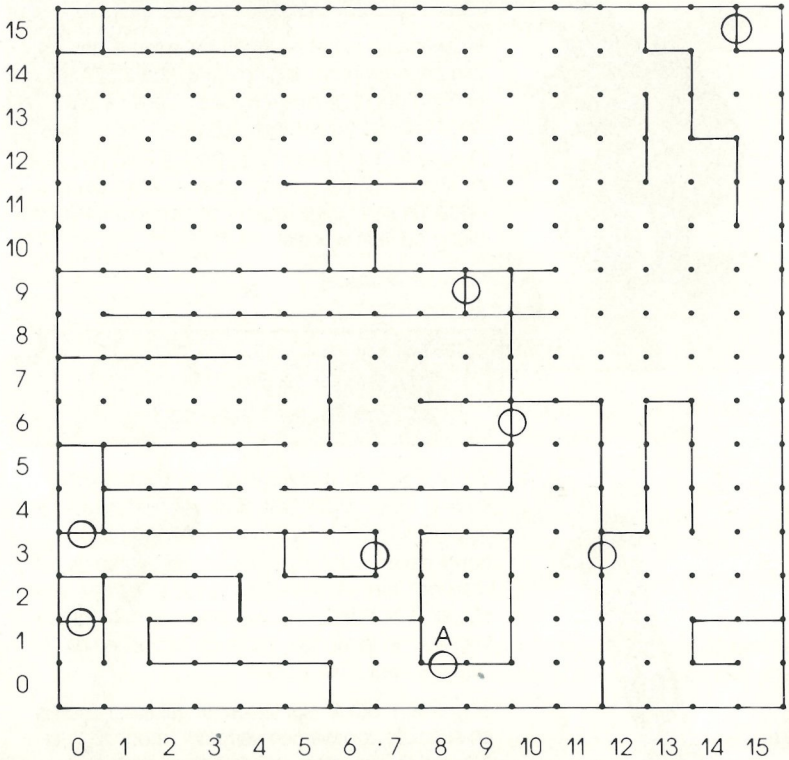


Op de volgende pagina vind je een kaart van level 1. Deze bestaat uit 16 bij 16 vakjes. Om je bij je speurtocht te helpen, hebben we al aangegeven waar je de muren, de deuren en het Arsenaal kunt vinden. Maar je moet het hele level afzoeken om andere aanwijzingen en verborgen voorwerpen te vinden, zoals de Tempel en de Trap die naar level 2 voert.

Zorg ervoor dat je afgesloten en geheime deuren en speciale voorwerpen vermeldt, maar denk er aan dat de monsters steeds ergens anders verscholen kunnen zitten. Het beste kun je voor het tekenen van de kaart een potlood gebruiken.

Behalve de sleutel die we je hebben verschaft kun je natuurlijk ook eigen symbolen bedenken. Gebruik de ruimte voor "Aantekeningen" om dit soort zaken in op te schrijven.

Kaart van level 1



OPM: A Wapendepot

Distributie en verkoop door Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771, USA. Europees Kantoor: Acclaim Entertainment, GmbH, Friedrichstraße 9, D-8000 München 40, Duitsland.

Swords and Serpents ™ is een handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Interplay Productions, Inc. Alle rechten voorbehouden. Acclaim ™ en Masters of the Game ™ zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. © Acclaim Entertainment, Inc. Gedrukt in Japan.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérloré de iaçon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Ninetendo avec un rétroprojecteur. Celle situation n'est pas due à un défaut de la console Ninetendo ou des logiciels NES. Toute Image fixe ou répétée causeralt les mémes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEBRUIK GEEN TV MET ACHTERGRONDPROJECTIE

Gebruik in geen geval een tv met achtergrondprojectie bij je Nintendo Entertainment System (NES) en bij NES-spellen. Een dergelijke tv kan namelijk blijvend beschadigd worden door stilstaande beelden en illustraties. Je kunt dat voorkomen door het spel te stoppen of op pauze te zetten. Als je toch met NES-spellen speelt op een tv met achtergrondprojectie, zal Nintendo niet aansprakelijk kunnen worden gesteld voor enigerlei schade. Deze schade is namelijk niet het gevolg van enig defect aan de NES of aan de spelcassettes, maar van het feit dat een tv met achtergrondprojectie technisch niet geschikt is voor het spelen van videospellen. Neems desgewenst voor nadere informatie contact met de leverancier van de tv.

ARCH RIVALS

Le vrai jeu de basket-bang.
Basé sur le jeu d'arcade!

Een razend basketbalspel dat gebruik maakt van het hele veld. Gebaseerd op de speelhal-hit!

- **Jeu à 1 et 2 joueurs face à face.**
- **Kan door 1 of 2 spelers gespeeld worden.**

Acclaim entertainment inc
Masters of the Game

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Archrivals® © 1991 Sous licence de Midway Manufacturing Company. Acclaim® et Masters of the Game® sont de marques déposées d' Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les sceaux officiels sont des marques déposées de Nintendo. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Archrivals® © 1991 Onder licentie van Midway Manufacturing Company. Acclaim® en Masters of the Game® zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ en de officiele zegels zijn handelsmerken van Nintendo. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Printed in Japan
Imprimé au Japon